Incluye 1 CD para PlayStation, con demos: Grash Bandicoot, Formula 1, Die Hard Trilogy, Supersonic Racers, y Broken Sword

ワイプ®アウト 2097

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 1

ediciones zinco Multimedia

975 Ptas.



EXCLUSIVA!

wipEout™ 2097

REPORTAJE

LOS 9 MEJORES JUEGOS DE 1996

ANÁLISIS:

TOMB RAIDER

WARHAMMER

JUMPING FLASH 2

BURNING ROAD

DARK STALKERS

STARWINDER

PROJECT OVERKILL

La revista PlayStation más vendida del mundo

8 414090 112772 00001


SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
EL 19 DE NOVIEMBRE
LANZAREMOS UN FATALITY
CHRISTOPHER LAMBERT
MORTAL KOMBAT
NADIE EN EL MUNDO ESTA PREPARADO PARA...
MORTAL KOMBAT
TODO EL PODER EN TUS MANOS
ULTIMAS NOVEDADES 96
PlayStation
Porque
este es el día en que
sale a la venta en vídeo la película
de acción más esperada: "MORTAL KOMBAT".
Una espectacular historia basada en el videojuego más
famoso del mundo, que te sorprenderá con sus alucinantes efectos especiales.
Y además, llega con un regalo exclusivo: un vídeo con todas las novedades de PLAYSTATION 96.
El software más nuevo, los juegos más excitantes y todo el poder que PLAYSTATION pone
en tus manos. Ya pueden ser tuyos a partir del 19 de Noviembre de 1996.
COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
¡NO OLVIDES ESTA FECHA!
PlayStation
PLAYSTATION es una marca registrada de Sony Computer Entertainment, Inc.
COPYRIGHT © 1995 NEW LINE CINEMA. Todos los derechos reservados.

Editorial

Bienvenido al primer número de la Edición oficial española de PlayStation Magazine. Con la totalidad de sus páginas dedicadas a la consola de Sony, PlayStation Magazine viene a cubrir el vacío informativo existente en este sector.

Prueba de esta necesidad es el extraordinario interés que ha despertado la noticia de la aparición de esta revista entre los usuarios, distribuidores y fabricantes. Este interés augura una brillante acogida a PlayStation Magazine y estimula a nuestro equipo a trabajar para ofrecerte una revista que, sin duda, colmará todas tus expectativas.

En sintonía con nuestro afán de divulgación, PlayStation Magazine te ofrece además, en cada número, un CD gratuito con las demos, la mayoría jugables, de los títulos existentes en el mercado para PlayStation.

El equipo de redacción



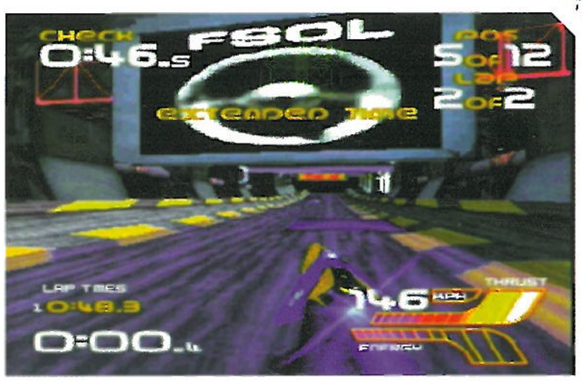
32 Feliz 1997

El equipo de PMS, aprovechando el final de 1996, ha confeccionado una retrospectiva ordenada por géneros de los mejores juegos para PlayStation.



64 Tomb Raider

Descubre en la página 64 uno de los más originales y espectaculares juegos para PlayStation.



54 *Wipeout 2097*

Wipeout **consiguió expresar, en su momento, el espíritu de la PlayStation. Más que un juego fue una experiencia. ¿Puede su continuación dejar más alto el listón de la calidad? PSM despeja el interrogante.**

14-31 PrePlay

Pitball, Street Fighter Alpha 2, Victor Boxing, Hardcore 4x4 son una pequeña muestra de todo lo que vamos a ofrecerte este mes en la sección PrePlay.











53-89 PlayTest

Además de Wipeout 2097 y Tomb Raider encontrarás analizados juegos tan esenciales como Warhammer, Destruction Derby 2, Jumping Flash 2 o Starwinder.


COMO CULTIVAR UNAS MANZANAS PERFECTAS.
DESDE LOS TIEMPOS DE ADAN Y EVA, LAS MANZANAS NO HABIAN SIDO TAN PELIGROSAS.
Nueva York. Una ola de destrucción asola el mercado de verduras y fruta norteamericano. Una multitud cubierta con máscaras africanas irrumpe en los puestos, salta sobre las cajas hasta destrozarlas y cuando encuentra manzanas las golpea sin parar. Este fenómeno se conoce como Crash-bandicootmanía y se sospecha que procede de un videojuego de nombre similar. "Hoy roban nuestras manzanas, mañana pueden ser nuestras patatas" -dice el dueño de un puesto de fruta- "Intenté coger mis manzanas pero fue en vano. Juro que si vuelven, me las comeré todas antes de permitir que las cojan de nuevo". ¡Todos quieren tus manzanas! Los fans de "Crash Bandicoot" han aparecido también en España. La asociación de distribuidores pide protección oficial para sus manzanos. Aparentemente morder una manzana ofrece protección, pero no es el final de esta locura. Se desconoce todavía cuáles serán los efectos de ésta sobre el futuro de la manzana española.
"Hoy son nuestras manzanas, pero mañana pueden ser nuestras patatas"
La mejor receta, para la tarta de manzana.
CRASH BANDICOOT
PlayStation
PAL
SONY
NAUGHTY DOG
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, inc. ©1996 Universal Studios, Source Code © 1996 Naughty Dog, inc. All rights reserved.

Sumario

PlayStation Magazine 1 **Enero 1997**

Staff
Edita: **Ediciones Zinco S.A.**
Director edición española: **Juan Trujillo**
Director técnico: **Sergio Rivero**
Jefe de redacción: **Sergio Arteaga**
Redactora: **Agnés Felis**
Coordinación editorial: **Mª Jesús Querol**

Maquetación electrónica:
Annabel Mulà, Toni Pasíes, Miguel Ángel Escobar, Luis Guillén

Colaboradores:
Roberto Alberdi, Amadeo Brugués, Alexis Castro, J.M. Cortacans, M. Freixa, Eugenio García, J. Giménez, Asunción Guasch, A. Marín, Beatriz Muntaner, N. B. Pérez, F. Rosés, C. Sierra, Mar Valverde, L. Ventosa. Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial
Director Gerente: **Alberto Torres**
Director de Producción: **Hans Ludwig Kötz**
Director Editorial: **Alfred Comín**
Director Técnico: **Francesc Sistach**

Publicidad:
Director: **José Colino**

Barcelona:
Carmen Ruiz
Avda. de Roma, 157, 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15
28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80
Fax: (91) 372 95 78

Foreign Rights: **Hans Ludwig Kötz**
Circulación y marketing: **Fco. Morales**

CD-ROM:
Diseño: **Gamma Lake.** Estampación: **GEMA**

Filmación y Fotomecánica: **FEPSL**
Laforja, 23, Entlo. 1ª Barcelona
Tel: (93) 238 04 37

Suscripciones:
Ediciones Zinco Multimedia
Avda. Roma, 157 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37

Redacción PlayStation Magazine:
Tel: (93) 451 06 99 Fax: (93) 451 84 68

Impresión:
Printer IGSA Tel: (93) 451 84 68
Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Prited in Spain

Distribución
Coedis S.A. Avda. de Barcelona, 225 Molins de Rei, Barcelona

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, SA
Sud América 153,1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D. G. P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Lodoga, nº220
Colonia Anahuac-Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel: 531 10 91

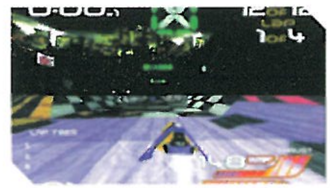
PrePlay





PlayTest





Sumario general





CD de regalo de PlayStation Magazine

Prepárate para entrar en una nueva dimensión: nunca encontrarás un disco con tantas y buenas demos como el que regala PSM. Este mes te ofrecemos demos jugables de Crash Bandicoot, Formula One, Die Hard Trilogy y Supersonic Racers. En definitiva, una selección de los mejores juegos para que los pruebes en tu PlayStation.

Además en este CD encontrarás una demo no jugable de Broken Sword, para que te hagas una idea de la calidad de esta fenomenal aventura gráfica.




Crash Bandicoot


Formula One


Broken Sword


Die Hard Trilogy


Supersonic Racers

aldía

Cumpleaños feliz

Las ventas de PlayStation alcanzan el millón de unidades en su primer año en Europa

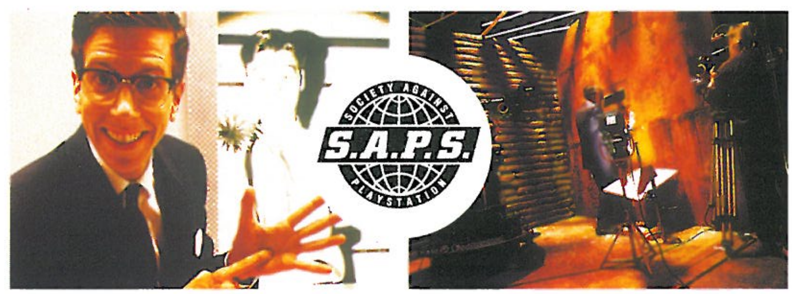
Ha pasado casi exactamente un año desde la aparición de la PlayStation en Europa. Un año en el que esta consola ha tenido un éxito sin precedentes, y en el que las ventas han llegado al tope del millón de consolas vendidas en todo Europa. En un entorno en el que los expertos creían que Sony no podría entrar, a causa del dominio de Nintendo y Sega y la falta de experiencia de Sony. Pero hasta el momento ya han alcanzado una cuota de mercado del 76%.

Aunque parezca increíble, Sony cree que la cifra del millón de ventas será doblada en Navidad, momento en el que habrá 200 títulos disponibles en Europa. Sony ha confirmado que este éxito europeo es sólo parte de un triunfo global, ya que lidera el mercado en todo el mundo.

En el frente del software, Sony comunicó la venta de 6 millones de CD-ROM, lo que representa un nuevo récord.

Más éxitos. *Resident Evil* ha sido el último juego de PlayStation en establecer récords de venta al por menor. Se vendieron más de 21.500 CD en dos días, lo que constituyó la divulgación más rápida jamás vista de un CD (si fuera un disco musical, habría entrado directo al número uno de las listas). En estos momentos las ventas ya han alcanzado las 300.000 unidades.

Mientras la PlayStation celebra un cumpleaños feliz, Saturn continúa luchando y la N64 muestra escasos signos de éxito. Hasta la fecha, las cifras de ventas en Europa de Saturn no superaban las 300.000 unidades. No parece que las fechas navideñas vayan a proporcionar mayor consuelo a los dos principales rivales de Sony.



¿Quiénes son los 'saps'? Presumiblemente la gente que pensaba que Sony no tenía ninguna opción de introducirse en un mercado en el que no tenía experiencia alguna.



¡Felicidades!

Feliz cumpleaños de parte de Alan Wellsman, PR Manager de Sony: «El éxito de PlayStation ha sido fenomenal. Llevo tres años en Sony y he visto crecer este departamento de la compañía desde las seis personas que ocupaban una oficina contigua a Sony Music, hasta la plantilla actual formada por 500 personas en todo Europa. Estamos asombrados por el éxito obtenido, aunque todo ha salido de acuerdo con los planes iniciales. Hemos alcanzado todos nuestros objetivos y ha sido fantástico trabajar en un proyecto tan arriesgado. Después de todo esto, ahora entramos en el periodo más animado.

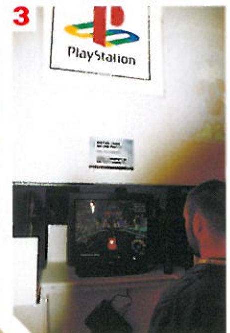
Muestra de Juegos de Olympia

La mayor muestra europea de juegos de ordenador de todos los tiempos

[1] Personas en traje por todas partes, intentando parecer importantes. Sólo puede significar una cosa: la Muestra Europea de Juegos de Ordenador. [2] De nuevo Sony tuvo el mayor stand de la muestra, ocupando la totalidad de una de las alas del salón. [3] Hubo juegos PlayStation en abundancia.







Sony dominó con claridad la muestra que tuvo lugar en Olympia el pasado mes de Septiembre. La presencia de más de 16.000 personas durante los tres días que duró, confirmó esta muestra como el mayor acontecimiento europeo en relación a los juegos de ordenador. Los principales desarrolladores como Virgin y Konami volvieron a contar con una fuerte presencia -después de su ausencia en la muestra de Marzo- con vistas a la campaña navideña.

Al igual que en las anteriores muestras, el stand de Sony fué el más grande de la exhibición. La mayor parte de su espacio se empleó en el despliegue de los cinco juegos principales, con los que se espera aumentar todavía más la cifra de ventas de juegos PlayStation durante este invierno. El mayor protagonismo se lo llevaron los tres juegos de carreras de Psygnosis, *Wipeout 2097*, *F1* y *Destruction Derby 2*.

Además de estos tres, las otras atracciones de Sony fueron *Tekken 2* y *Crash Bandicoot*. Los elogios fueron unánimes para el beat'em up de Naughty Dogs al que nosotros obsequiamos con un diez redondo al revisarlo.

Sony completó su puesto con una serie de terceras partes de juegos PlayStation como *Street Racer* de UbiSoft y *Project Overkill* de Konami. Sin embargo también mostraron al público por primera vez juegos como *Monster Trucks* de Psygnosis y *Cool Boarders*.

Tomb Raider y otros

Si Sony tuvo el stand de la muestra, probablemente fue Eidos quien aportó el juego de la muestra. *Tomb Raider* es uno de los juegos nuevos para PlayStation de gráficos más impresionantes, además de ser uno de los más intuitivos en el juego, y construído con gran imaginación. El stand Eidos era muy impresionante, no sólo por su enorme pirámide. Aunque queda un largo camino por recorrer, hay un buen número de juegos previstos para aparecer en Primavera del 97. Ya estáis enterados de *The Incredible Hulk*, pero también está en camino un shoot'em up conocido como *Conquest Earth*, así como una adaptación para PlayStation del popular *Championship Manager* de Domark (todavía no está claro si mantendrá el mismo nombre).

Siendo Ian Livingstone el Director General de Eidos, no puede sorprendernos que también esté en perspectiva una aventura 3-D de rol con muchos gráficos denominada *Deathtrap Dungeon*. Ian Livingstone es el autor de todos aquellos libros de juegos de lucha de fantasía populares en los 80, pero hoy en día es un gurú del software interactivo.

Corps Design

La simulación de vuelo *Flying Corps* de Empire Interactive no estaba disponible sobre PlayStation. Es una pena, porque la versión del juego para PC tiene un aspecto asombroso. Desarrollado por Rowan Software -un equipo que reconocerán los aficionados al PC por sus galardonadas simulaciones de vuelo *Dawn Patr* y *Overlord*-, *Flying Corps* present el mejor programa de vuelo creado por Rowan.

Es una empresa muy audaz, por lo que es com prensible que el desarrc llo haya sido un procesc lento incluso en el PC. Es difícil saber cuándo







Blast Chamber fue el principal juego mostrado por Activision, y se han llevado a cabo mejoras desde que vimos el juego por primera vez.





[1] Destruction Derby 2, la continuación del título PlayStation más vendido el pasado año, fue muy alabado en la muestra. [2] Junto a F1 (y también Wipeout 2097), forman un trío formidable de juegos de carreras de Psygnosis.







Mercenary: Mechwarrior 2 fue el otro gran título de Activision. El juego ha tenido un gran éxito sobre PC.











[1] Wipeout 2097, como si no lo supierais. [2] Street Racer estaba en el stand de UniSoft. [3] Nadie dudaba de que Tekken 2 merecía un perfecto 10. [4] Cool Boarders era nuevo. [5] Crash. [6] Project Overkill de Konami.





podremos ver una versión para PlayStation.

Power Moves

De los tres títulos Activision presentes en la muestra, el más significativo para PSM fue *Mercenary: Mechwarrior 2*, un juego que ha sido un gran éxito en PC CD-ROM. Además de la próxima aparición de la versión para la consola, parece que presentará mejoras significantes en los efectos de luz y en las texturas respecto al juego original para PC. La acción del juego también sufrirá unas mejoras sensibles en el momento en que se presente el juego, en los primeros meses de este año.

Otro juego lanzado por Activision fue *Blast Chamber*, del que podréis ver una revisión completa en próximas ediciones de PSM. Sin embargo nos pareció de mayor interés un juego que aún no habíamos visto, *Power Move Pro Wrestling*. Es una versión occidentalizada del número uno en ventas entre los juegos 3-D de lucha japoneses, dotado de un control realista y de luchadores de características y movimientos muy detallados incluso se observa la progresiva dificultad para respirar de los luchadores a medida que avanza el combate.

GT impressive

Una vez más GTi estuvo entre las estrellas de la muestra. Su profesionalidad quedó manifiesta con un excelente stand centrado en temas de la selva, así como en la lista impresionante de títulos presentados. No se puede fallar con juegos como *MK Trilogy* y *Final Doom*.

Además de estos dos, contaba con *Hexen*, *Robotron X* y *Bedlam*, con los puntos añadidos por la adquisición por parte de la compañía de los derechos de *Unreal*, un juego destinado a codearse con los mejores. Con veinte títulos dispuestos para ser lanzados en los próximos cuatro meses, las cosas parecen ir viento en popa para GTi.

Philips

Philips mostró el gran avance que ha experimentado desde sus días del CD-i, con un stand rebosante de juegos PlayStation. La licencia más impresionante fue la de UEFA Champions League, aunque en la actualidad, su juego *UEFA* es bastante básico en cuanto a gráficos y la acción del juego dista mucho de estar finalizada.

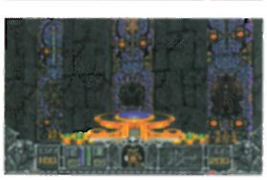
Más cercano a su conclusión estaba *Down in the Dumps*. Esta aventura animada dirigida a un público adulto será lanzada a principios del año próximo.

También estuvieron presentes *QAD (Quintessential Art of Destruction)* y *Bloodlust*, cuyo lanzamiento está previsto para el primer cuarto del siguiente año. *QAD* es un shoot'em up de salvamento y destrucción situado en el espacio, en el que podemos rescatar a cierto número de supervivientes dependiendo de la cantidad de enemigos que seamos capaces de destruir. Dotado de un conjunto completo de texturas y de 30 niveles de aventuras 3-D, es un título que estamos deseando ver. Por otro lado, *Bloodlust* es un beat'em up dotado de una acción frenética por parte de enemigos Sistema 3, de la fama de *Last Ninja*.

World class

Las novedades de EA también se centran en una licencia de fútbol, y mientras en Philips se complacían en garantizar Champions League, en EA estaban eufóricos tras conseguir World Cup '98. Con su gran historial de títulos deportivos, la France World Cup no podía haber encon-





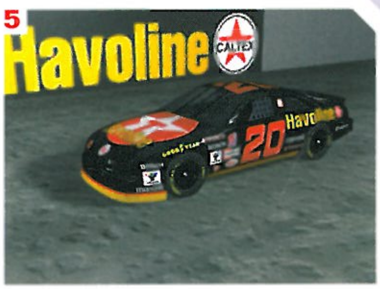
Hexen fue una de las bombas de GT Interactive, junto a Doom y Mortal Kombat Trilogy.











[1] FIFA '97 es el título principal de la impresionante línea de EA. [2] Dungeon Keeper es un juego interesante. [3] Madden '97 está obligado a hacerlo bien. [4] Como lo está el juego de hockey NHL '97. [5] Pero Andretti puede establecer una dura competición.

trado mejor editor para la producción del juego del campeonato.

Mientras tanto, las predicciones respecto a *FIFA '97* indicaban la posibilidad de superar las cifras de ventas de su predecesor de 1996. *NHL '97, NBA Live '97, Madden NFL '97* y *Andretti Racing* completaban el cartel de deportes.



Junto a sus habilidades deportivas, había muchas otras cosas que hicieron gozar a los seguidores de otros géneros. *Dungeon Keeper* de Bullfrog se disputó la atención del público con *Soviet Strike* y *Darklight* de Rage. Mientras tanto, la firma anunció que había ganado la batalla por la publicación y el desarrollo de *Warcraft 2* y *Diablo*, dos títulos para PC de Blizzard Entertainment.

También se pudo observar en el puesto de EA el título *Die Hard Trilogy* de Fox Interactive. Fox espera culminar el éxito del juego con más títulos referentes a Hollywood -*Independence Day* será uno de los primeros en aparecer entre los títulos para PlayStation. También prometieron la aparición de un juego basado en *Expediente-X*, así como *Alien 4* y *Speed*.

El proyecto Konami

Tras su ausencia en la muestra de primavera, Konami estaba destinado a aparecer con nuevos juegos bajo el brazo, y no defraudó. *Project Overkill*, un juego de acción y aventura, fue con toda probabilidad su título más prominente. También estaban presentes en el stand *Broken Helix, Suikoden, Road Rage, Contra* y *Lethal Enforcers 1 & 2*.

Contra, Road Rage y el dúo *Lethal Enforcers* (que aparecen en un único CD) necesitan una pequeña explicación, siendo todos ellos las encarnaciones de 32 bits de series anteriores. Todos ellos han sido modificados con tratamientos 3-D con diversos grados de éxito, y esperamos poder mostrarlos en los próximos meses.

Broken Helix es un nuevo juego de acción 3-D ubicado en una base militar secreta americana, Area 51, en la que nos encontramos con elementos de juegos de rol, intentando desactivar bombas y descubrir por qué los científicos las han fabricado. *Suikoden* proporciona el control de una banda de rebeldes que están desafiando el poder del Red Moon Empire (Imperio de la Luna Roja). Con unas prestaciones únicas y más de 100 personajes, este juego ha sido una de las grandes novedades de Diciembre.

Hablar con la almohada

Gavin White, el representante de PR, invitaba a la gente a relajarse sobre su cama gigante ubicada en el stand BMG; un diálogo con la almohada centrado en *Spider, Pool, Mass Destruction* y *Pandemonium*.

En *Spider* se trata de llevar el control de un arácnido peludo a través de seis mundos, en una dinámica aventura. *Pandemonium* proporciona más acción 3-D, al tiempo que consta de un humor sarcástico que aparece a lo largo de todo este juego de bellas texturas. *Mass Destruction* ofrece







Down in the Dump, está a punto de acabarse y aparecera a principios del 97.





Demon Driver de Philips debería llevar a cabo la transición hacia la PlayStation , y con su estética retro podría ser muy divertido. Vivimos con la esperanza.









[1] Bloodlust es un nuevo beat'em up de Philips. [2] Philips también mostró una nueva aventura espacial, QAD... [3] Y UEFA Champions League. [4] Un juego de carreras llamado Demon Driver (sólo para PC).

Recomendados



Broken Sword
Atención. El aspecto de *Broken Sword* es más semejante a una película de dibujos animados que a un videojuego. Pero no, es una aventura gráfica al mejor estilo Lucas Arts. Un argumento guiado, basado en la historia de los Templarios, una historia convincente, gran cantidad de enigmas y decenas de horas de acción de juego. No os lo perdáis.

F1
«Aquí llega un poco de excitación. Atención a los semáforos. ¡En marcha !» Amigos, todo está ahí. Murray Walker es comentarista, participan cada uno de los conductores de la temporada 95 y todos y cada uno de los circuitos de la temporada del Grand Prix están reproducidos hasta el detalle más insignificante. Y es fantástico, tanto si estás compitiendo como simulando.

Blam! Machinehead
«Un bello juego de disparos con un cierto aire de locura. Una mezcla de *Krazy Ivan, Doom* y *Alien Trilogy*, con David Lynch detrás de la cámara.» Ésta fue la conclusión de nuestro experto en referencia a la creación de Core. Arañas mutantes, muertos vivientes e insectoides componen un paisaje terrorífico. Y es duro. MUY DURO. Y genuinamente aterrador.

Tekken 2
Nunca ha existido un juego tan sublime en la historia de las poligonales. Nos encantó Tekken, y sigue gustándonos, pero la secuela es aún mejor. No basta con calificarlo con un 10 sobre 10. El mejor luchador y el ÚLTIMO MAESTRO DE TODO ELLO SOBREVIVE. Si tenéis una PlayStation y algo que se parezca a un cerebro no podéis dejar de comprarlo.





[1] J. Lomu Rugby parece una alternativa excelente a los juegos de fútbol americano.
[2] Re-Loaded de Gremlin, parece una alternativa excelente a Loaded de Gremlin.

guerra, de un modo muy similar al de *Return Fire*. Finalmente *Pool* (no es el título definitivo) está basado en el juego de taberna y no en una piscina, y será un rival admirable para *Virtual Pool* de Interplay. Tanto *MM3* como *Sampras Extreme Tennis* fueron bien recibidos, aunque fue el primer juego de rugby para PlayStation el que suscitó mayor interés. Diseñado para uno o dos jugadores el título posee un excelente AI junto a numerosas prestaciones, y tiene un aspecto fantástico.

El stand de Interplay constaba de una cantidad de juegos impresionante *Virtual Pool, Star Trek: Starfleet Academy, Tempest X, Casper, Lost Vikings 2* y *Rock'n Roll Racing 2*. También *Descent 2* estuvo presente. Previsto su lanzamiento para Marzo del 97, incluirá 30 niveles completamente nuevos, y cinco mundos en lugar de uno.

Más fútbol

Virgin nunca decepciona con la calidad de sus stands; y su impresionante castillo gótico, habitado por vírgenes vestales y por monjes con sus inevitables hábitos, era sin duda alguna el mejor rincón de la muestra. Sus juegos también eran de gran calidad.

Resident Evil no necesita presentación alguna, y junto a *Broken Sword* fueron muy alabados por los visitantes de la muestra que todavía no eran conscientes de su brillantez. También *Star Gladiator,* el último éxito de ventas de Capcom, parece ser otro gran título de los gigantes japoneses y estamos ansiosos por su lanzamiento a principios del 97. Al igual que la mayor parte de los desarrolladores para PlayStation en estos momentos, Virgin fue la cuarta compañía en anunciar un nuevo juego de fútbol, *4-4-2*. En esta ocasión, la acción del fútbol está complementada por un elemento de dirección de gran importancia, convirtiéndose así en un rival para *Onside* de Telstar. Con más de 2800 jugadores a dirigir, es seguro que el lanzamiento de *4-4-2* en Primavera será esperado con gran impaciencia.

Entre las restantes compañías de software, Gremlin, Sierra y Ocean presentaban productos que atrajeron la atención. Gremlin mostraba su *Re-Loaded*, que promete ser una excelente continuación de la primera aventura de gran éxito, *Loaded*. Otro gran shoot'em up fue *X2*, mostrado por Team 17 en el stand de Ocean, quienes a su tiempo desplegaban con orgullo su *Tunnel B1* y *Guts'n Carters*. Sierra anunció el lanzamiento de *The Last Dynasty*, una conversión -y parece que con mejoras incluídas- de la aventura de ciencia ficción para PC del mismo nombre. Así, podemos concluir que todo en la muestra de Otoño fue un gran éxito. En ella quedó demostrado el estado de salud fantástico del mercado actual de PlayStation en comparación con el de sus competido-

Lanzamientos del mes
Diciembre

Si ya te has aprendido de memoria las estanterías dedicadas a PlayStation de todas las tiendas de juegos de tu ciudad, si ya puedes dormir por las noches porque no te queda nada por descubrir en tu PlayStation, si estás dispuesto a devorar las últimas novedades sobre tu consola preferida, no pierdas detalle de lo que viene a continuación :

Jonah Lomu Rugby	Codemasters
Tomb Raider	Eidos/Core
Allied General	Mindscape
Steel Harbinger	Mindscape
Starwinder	Mindscape
Strange Golf	Mindscape
Warhammer	Mindscape
Museum 3	SCEE
Bedlam	SCEE
Xcom	SCEE
MK Trilogy	SCEE
Robotrom X	SCEE
Namco Tennis	SCEE
BreaK Point	SCEE
X2	SCEE
Myst	SCEE
Re-Loaded	Gremlin
JVC Victory Boxing	JVC
Batman Forever Coin-Op	Acclaim
Mortal Kombat 1+2	Acclaim

Un día de furia

Los días 4, 5 y 6 de noviembre se celebró el Rally de Cataluña. Sony PlayStation acompañó a los coches del equipo Ford, con los que corrieron, entre otros, nuestros campeones Carlos Sainz y su inseparable copiloto Luis Moya.

¿Os acordáis del último Rally Catalunya? Una pista: Carlos Sainz se salió del circuito en la primera curva, y lo vimos todo gracias a la grabación de un videoaficionado. Ahora sí, ¿verdad ? Pues bien, resulta que Sony PlayStation también se dejó ver por allí, y bastante. Su interés por los deportes no es nada nuevo; pero ahora, a parte publicar muchos juegos de rallies, también patrocina los de verdad.

Tal vez haya aprovechado para tomar apuntes, de cara al lanzamiento de nuevos juegos de carreras. No estaría mal que dentro un tiempo pudiéramos competir en un rally que tuviera como telón de fondo paisajes de la Costa Brava.

En el Rally Catalunya los coches cubrieron una distancia de 393,26 kms, en tres mangas de 115, 175 y 101 kms respectivamente, con 18 etapas especiales.

Y si tu coche se sale en la primera curva y quedas fuera de competición, ¿qué mejor consuelo que tres días de vacaciones en el mar? Seguramente Carlos Sainz no se lo tomó tan bien, pero para los que competimos desde nuestras PlayStation no hay problema, si nos caemos al mar, lo volvemos a intentar en una nueva partida.

O sea que lo mejor que podemos hacer es aprovechar la diversión que nos ofrecen.

En el Rally Catalunya Sainz y Moya no tuvieron suerte, pero hubo otros dos coches del equipo Ford Repsol que hicieron mejor papel: el de Thiry y Prevot (belgas) y el de Bernardini y Savignoni (franceses).

PlayStation Magazine con el espectáculo

Nuestra revista también acudió a la cita, dando fe de que Sony PlayStation estuvo en primera línea, acariciando las curvas desde una posición de privilegio en los Ford Escort.

Y lo cierto es que seguiremos estando en cualquier sitio donde haya velocidad, un día de furia, o cualquier evento importante.

Desde Estados Unidos

El corresponsal de PSM en el Salvaje Oeste os trae las últimas noticias del otro lado del Atlántico. Atención: ¡Algunos de los juegos mencionados a continuación es posible que no se publiquen nunca en España!

MegaMan 8 de Capcom entra en la escena de los 32 bits, con su aire de dibujos animados -sin aquella vulgar puntuación ni los contornos toscos que hacían que la imagen de vídeo no fuese tan buena como la de TV. El luchador Dr. Wily está dotado de toneladas de armas y accesorios -y unos gráficos estupendos que lo convierten en un buen juego. Y a los jugadores de rol les gustará *Breath of Fire 3* -también de Capcom- por el aspecto de su animación, que combina personajes 2-D con fondos 3-D. La magia que podéis utilizar es una parte divertida de la acción; los gráficos de *Breath* son muy suaves, con un esquema de color que desprende un ambiente de calma (sí, sabemos que está lleno de combates, y todas esas cosas no conducen a un estado de calma, pero creednos esta vez).

Más magia tenemos en manos de Acclaim, quienes finalmente han asumido su papel en Estados Unidos y tienen una nueva compañía productora. Estamos hablando de *Magic: The Gathering*, por supuesto, y a los que no les gusten los juegos de cartas pueden ir a jugar al *Tetris*.

IBVA también nos invita a pasar por sus oficinas de Nueva York y poner a prueba una idea genial, la expansión PA de control de videojuegos, que os permite controlar la PlayStation con el pensamiento. El sistema básico es una cinta para la cabeza que presenta un electroencefalógrafo personal de uno o dos canales basado en computador, radiotransmisor, receptor y software de análisis de las ondas cerebrales que proporciona un enlace directo entre la mente y el PC. Sólo falta añadir la PlayStation y ya podemos controlar lo que hay en pantalla -aunque necesitamos usar los botones select/start de una palanca de mando especial que se incluye, así como todos los cables que nos cuelgan de la cabeza. Todavía no lo hemos visto actuar. Manteneos sintonizados.

¿Podéis creer que *Casper*, de Interplay, finalmente va a publicarse? Es realmente bueno cuando Casper intenta hallar piezas de la máquina para volver a estar entre los humanos y dejar a sus tíos fantasmagóricos estropeándolo todo. Gráficos fantásticos, diversión sin violencia. Pero con el que en realidad estamos vibrando es con *Star Trek Academy* de Interplay, con las voces de personajes de este clásico de ficción, juegos de rol, misiones para volar y luchar, y gráficos muy calientes. Si hay algún juego que sea capaz de hacer sentir a un Trekky como parte de él, éste es *Star Trek Academy*. En el 30 aniversario de la serie y con el estreno de una nueva película en Noviembre, la presencia de este juego colma todas las aspiraciones que cualquier Trekky pudiera tener.



Breath of Fire 3 tiene unos gráficos de aspecto suave, con un esquema de color tranquilo.

¿No os gustaría tener los 25.000 dólares que ganó Michael Tang? Él fue el mejor jugador de Estados Unidos en el Campeonato de Videojuegos Funcoland/Sony que se celebró este verano. Por supuesto fue una competición escolar, pero Michael es el mejor jugador de *Crash Bandicoot* que los yanquis hayan tenido hasta ahora.

Y hablando de *Crash*, tuvimos la oportunidad de probarlo cuando Sony nos lo trajo al Estudio 450 en Manhattan, para la celebración de una fiesta *Crash*. Estaba lleno de estaciones, con el juego a punto para que lo probásemos, e incluso había una banda musical alternativa muy caliente denominada Marry Me Jane, provinente de Epic Records (por cortesía de Sony) para ayudar en esta celebración, el primer aniversario de la PlayStation. Pillamos a Kevin Horn para descubrirle que Sony ha vendido millones de sus creaciones por todo el mundo -y los juegos continúan volando de las estanterías. Él dice que el éxito se debe en gran parte a los productos...Estamos de acuerdo, desde luego -pero ¿cuándo se va a presentar nuestra copia de Crash?

Que tengais un buen mes..





[1] Presentando a la banda. Una actuación en la fiesta de celebración del lanzamiento de Crash en Estados Unidos.[2] Los juerguistas de la fiesta Crash de Sony fueron animados por la banda alternativa Marry Me Jane.

CUESTIONARIO *PSM*

Ellos desarrollaron *Crash Bandicoot* y en realidad son un par de viejos Naughty Dogs (perros traviesos) -sólo tenéis que preguntárselo a los policías de Las Vegas.

Nombres: Jason Rubin y Andy Gavin, de Naughty Dog.
Títulos de trabajo: fundadores de Naughty Dog, Inc.
Historial de juegos: Los títulos que hemos publicado incluyen: *Ski Crazed* (1986) y *Dream Zone* (1987) para Apple, *Keef the Thief* (1989) también para Apple, Amiga y PC. *Rings of Power* en 1991 (EA) para Mega Drive, *Way of the Warrior* en 1994 (Universal Interactive Studios)para 3DO. Y por supuesto *Crash Bandicoot*.
Primer juego utilizado: *Outlaw* de Arcade (Andy) y *Breakout* de Channel F (el sistema casero que precedió a Atari VTS) para Jason.
Resumen y momentos destacados de la carrera: Ambos publicamos nuestro primer juego a los 16 y después desarrollamos para EA a los 17. En esa época éramos los desarrolladores más jóvenes de EA. En 1991 teníamos una revista Americana en las estanterías de Toys-R-Us (el mayor detallista de juguetes en USA), en relación con la aparición de un 'huevo de Pascua' en *Rings of Power* de Naughty Dog. En 1993 estuvimos a punto de ser arrestados en CES Las Vegas (no sabemos por qué). En 1994 Naughty Dog recibió una notificación de desahucio, a causa de las quejas de los vecinos por la presencia de cosas extrañas y ninjas vagando por las salas, durante la grabación de *Way Of The Warrior*. Casi arrestados de nuevo en 1994 en CES, Las Vegas. Entonces firmamos un contrato para tres proyectos con Universal Interactive Studios y nos trasladamos a Los Angeles para empezar la producción de *Crash*.
En la actualidad trabajamos en: *Ferdinand The Fried Clam* (no es el título definitivo) para PlayStation.
¿Alguna otra novedad?: Sí, tenemos un proyecto en mente para las Navidades del 97, también para PlayStation, y otro previsto para más adelante. Aunque todavía no podemos dar ninguna información al respecto.
El mejor juego PlayStation en el que habéis participado: *Crash Bandicoot*, por supuesto. Además es el único que hemos hecho, así que la pregunta era muy fácil de responder.
Otros cinco juegos para PlayStation que deberían estar presentes en cualquier colección: *Wipeout, Tekken 2, Bust A Move 2, Resident Evil, Tobal No 1.*
¿Qué títulos estáis ansiosos por ver?: *F1, Disruptor, Destruction Derby 2, Wipeout 2097, Final Fantasy VII.*
Un juego que os gustaría ver sobre PlayStation: *Quake* -el juego favorito de Naughty Dog. Es muy posible que *Crash* se hubiera publicado hace tres meses si no hubieran existido *Quake* y *Doom* para distraernos.
¿Qué os gustaría que sucediera en general con PlayStation en el futuro?: Mucho más.
Una palabra para Sega y Nintendo antes de marcharos: ¡Crash!



Grandes momentos en los videojuegos

Número 1:
Empezando desde las últimas posiciones de la parrilla de salida en Mónaco y abriéndose paso entre los rivales para ganar.
Aunque en Arcade.
Es muy probable que muchos de vosotros tengáis el *F1*. Y es probable que el circuito de Mónaco estuviera entre los tres primeros elegidos por vosotros para competir. Igualmente probable es que decidierais correr en Mónaco en el nivel Fácil con Schumacher, Hill o Coulthard. Así que es muy probable que ya hayáis experimentado este 'gran momento en los videojuegos'.

La carretera por delante, miramos los semáforos y ¡arrancamos! Los más astutos os daréis cuenta de que si aceleráis directamente por el interior, podéis adelantar hasta 10 coches en caso de apuro. Así pasáis a toda velocidad en dirección al casino, buscando los huecos por donde colaros.

Los virajes complicados están cerca e intentáis adelantar algunas posiciones -tomándoos diabólicas libertades por el interior, por supuesto. Pasados los yates y la piscina habéis subido hasta la cuarta posición. Sabéis que ésta es vuestra carrera. Incluso podéis saltaros el viraje, pasar un bache y saltar junto a la bandera a cuadros.

Como ya antes hiciera MB, Hasbro, el gigante de la fabricación de juguetes, se ha introducido en el mercado interactivo con el objetivo de adaptar para PC, y más adelante para PlayStation, muchos de sus exitosos juegos de mesa. Los primeros juegos destinados a la conversión son los clásicos títulos de guerra, *Battleship* y *Risk*, ambos dotados de una dureza sorprendente.

Con una revisión completa de los conceptos básicos, tanto *Battleship* como *Risk* son mucho más complejos que sus correspondientes juegos de mesa, gracias a las pocas limitaciones que imponen tanto los PC como las consolas. Mientras que las versiones CD-ROM PC se han publicado en Noviembre, aún no se ha confirmado una fecha específica para la publicación de las adaptaciones para PlayStation.

Desde JAPON

La muestra de juegos de Tokio tuvo lugar del 22 al 24 de Agosto en el Tokio Big Sight, una zona recientemente ganada al mar. Al coincidir con el periodo de vacaciones japonés, acudieron a la muestra un número increíble de visitantes. A lo largo de la exposición, hicieron su aparición las primeras 'terceras partes' para N64. Sin embargo, eran muy pocas en comparación con la cantidad de software presentado por PlayStation: ¡un total de 164 títulos! A pesar de ser una exposición multiformato, la PlayStation se impuso con claridad, en términos de cantidad y de calidad de software.

Después de su reciente periodo de calma, Namco llevó a cabo una presentación importante con *Soul Edge* y un nuevo juego de carreras para PlayStation que, de hecho, es una secuela de *Ridge Racer*. No era posible jugar con ninguno de estos dos juegos, pero se podía observar su funcionamiento en la pantalla gigante de Namco. *Soul Edge* . Es muy parecido a la versión Arcade que funciona sobre Sistema 11. El 'nuevo juego de carreras' es en el fondo un rediseño completo de *Ridge Racer*. Ofrece un modo nuevo denominado 'Grand Prix' en el que el jugador gana dinero en cada carrera y lo utiliza para optimizar su coche comprando mejores piezas. El control es muy parecido, pero debido al relieve del circuito, el control de las marchas será un parámetro muy importante durante el juego. La conducción en general debería ser más técnica que en *Ridge Racer*.

SCE también presentó diversos títulos nuevos. La mayor parte de su *stand* estaba dedicada a *Total NBA*, un juego que ha tenido mucho éxito en Japón. Sony también presentaba *Wild Arms* y *Arc The Lad*, dos juegos que están a punto de lanzarse al mercado japonés. SCE presentó *Beldeselva*, una simulación de vuelo shoot'em up basada en una fantasía heroica, jugable con una palanca de mando analógica doble. *Rorokenshin* es otro nuevo título de Sony en el que aparecen personajes animados los principales lucharán con una espada, como en el *Bushido Blade* de Square. Visualmente el juego no es tan impresionante como el último. *Depth* (de Zen) es una aventura musical protagonizada por un delfín. A lo largo de la aventura éste recolecta notas musicales de manera que el jugador pueda componer sus propias canciones. Sony también presentaba otro extraño juego musical denominado *Parappa Rapper*. El sistema del juego es muy simple, el jugador debe escuchar la música y entonces su personaje debe ejecutar los mismos movimientos que el Sensei de Tamanegi. ¡Tenéis que verlo! El puesto de Capcom estaba dedicado a *Star Gladiator* y a *Street Fighter 2*. También se presentó de forma oficial *Biohazard 2*. Se podía admirar esta demo en dos pequeñas pantallas en la parte de atrás del puesto de Capcom. Konami no deparaba ninguna sorpresa y su principal atracción fue *Vandal Hearts*, su RPG 3-D. *Parodius* también estuvo presente. El juego ofrece escenas muy detalladas y algunos gráficos completamente nuevos, y está basado en juegos de Konami como *Tokimeki Memorial, Lethal Enforcer, Goemon*, etc... También Square estuvo presente para promocionar su gran título, *Final Fantasy 7*. También *Tobal No 1* estaba presente en el puesto. Además, podían verse demos de : *Final Fantasy Tactics, Bushido Blade, Saga Frontier,* aunque todavía no se dispone de demos jugables. La cabina de Taito era impresionante, con *Psychic Force* para PlayStation y una demo de *Ray Storm* funcionando en una pantalla gigante. En la actualidad *Ray Storm* es el mejor juego de disparos del mercado japonés. *Psychic Force* incluirá nuevos modos para la PlayStation e introducirá nuevas características de *Psychic Force EX* (la secuela de PF que acaba de aparecer en Japón).

Después de dominar la Muestra de Juegos de Tokio '96, la PlayStation tiene una gran reserva de valioso software preparado para este invierno. Incluso había en la muestra un juego de Seta denominado *Bastard*. ¡Os contaremos más en otra ocasión!

1


2


3


4


[1] Finalmente llega Parodius. [2] Star Gladiator también causa impacto en la escena nipona. [3] Psychic Force de Taito ha impresionado a todo el mundo. [4] ¡Y este juego en realidad se llama Bastard!





En la Muestra de Tokio se presentó un nuevo juego conocido como 'nuevo juego de carreras'. Es parecido a Ridge Racer.


DISRUPTOR
LA MADRE DE TODOS
LOS SHOOT `EM UPS
© 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code: © 1996 Insomniac Games, Inc.
Disruptor y el logo de Disruptor son marcas registradas de Universal Interactive Studios, Inc.
Todos los derechos reservados. Publicado y distribuido por Interplay Productions Ltd.
PlayStation
Interplay™
DISTRiBUIDO POR:
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT ESPAÑA, S.A.
Hermosilla, 46 2º D - 28001 MADRID. Tfno. Soporte Técnico (91) 578 13 67
En Internet http://WWW.VIRGIN.ES
Virgin
INTERACTIVE
entertainment

VIOLENCIA Alienígena

¿Recuerdas los días en que Speedball 2 era el primero de la clase? ¿O cuando Sensible pasó como una exhalación? La simulación de deportes futuristas está de vuelta...

Los juegos de deportes futuristas levantan la cabeza una y otra vez. El título clásico es el Speedball de Bitmap Brothers, que hizo su primera aparición en 1989 y continuó un par de años después con una espléndida segunda parte. Millennium produjo, con diversos grados de éxito, una serie de juegos de deportes violentos en los que intervenían animales. Si no nos falla la memoria, el mejor era *Brutal Sports Football*.

Hasta ahora, la PlayStation se ha resistido a este tipo de juegos, pero esto está a punto de cambiar, porque Warner Interactive está enfrascada en ul-

> Saltos, patadas, puñetazos, explosiones y destrucción. El promedio de tu actividad devastadora

1


2


3


[1] Cada conjunto de personajes tiene su propio territorio, sobre el que despliegan sus talentos singulares. [2] Al empezar, aparece un tipo de rojo con la esfera sobre el círculo central. [3] Siguiente punto de encuentro.



■ EDITOR:	**GTI Interactive**	■ PAIS:	**Gran Bretaña**
■ DESARROLLADOR:	**Warner**	■ GÉNERO:	**Simulador deportes violentos**
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	**Ya disponible**	■ JUGADORES:	**De uno a cuatro**

2



3



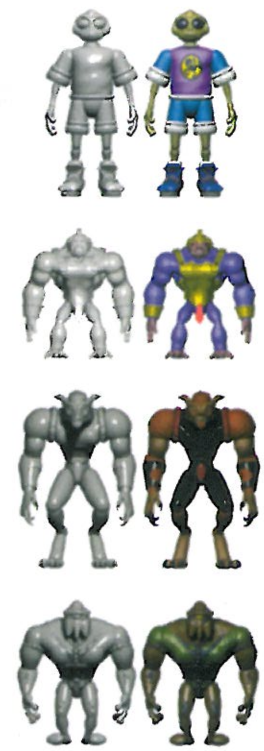
[1] Jazz y Funk son un par de alienígenas descarados, aunque simpáticos. Son menudos pero muy rápidos. [2] Y parecen personajes de dibujos animados. [3] Thorax y su colega Icarus pueden volar, aunque no demasiado alto. [4] Los jugadores pueden realizar maniobras especiales.

1



4





Se ha invertido un gran esfuerzo en el diseño de los personajes. Las mejores perspectivas de los combates no siempre permiten apreciar los detalles visuales.

timar *Pitball*, un juego con gráficos hechos con polígonos en 3-D donde la acción transcurre en... fosas

La idea es la siguiente: un deporte de uno contra uno, basado vagamente en los principios del baloncesto, se practica en una cualquiera de las numerosas fosas excavadas en una gran variedad de superficies planetarias. *Pitball* tiene 12 extravagantes personajes, cada uno de los cuales posee unas técnicas pugilísticas particulares. Algunos son rápidos como un rayo, otros son un tanto lentos pero bastante más poderosos. El juego consiste en introducir una esfera en un agujero —hay uno en cada extremo de la cancha/fosa— mientras desviamos la atención de nuestros oponentes mediante una serie de violentos enfrentamientos. Los refuerzos proliferan y su acumulación anuncia algunas maniobras especiales espectaculares. Son memorables, al respecto, las rocas precipitándose desde los cielos para aplastar al enemigo. Hay montones de saltos, patadas, puñetazos, explosiones y destrucción. El promedio habitual de tu actividad devastadora en una fosa.

El productor de *Pitball*, Stephen Wahid, se muestra entusiasmado: «Creemos que tenemos algo único entre manos, y su encanto se extiende por todo el mundo. Hemos intentado hacer algo original y, a la vez, increíblemente jugable, y cuando participan cuatro jugadores es muy adictivo. Posee los mejores rasgos de un juego de deportes, además de algunas maniobras especiales de *beat `em up*».

Warner ha dirigido gran parte de sus esfuerzos al perfeccionamiento de los gráficos poligonales. De cerca, los personajes están muy detallados y cada escenario de combate tiene características visuales y de juego diferentes. Al vencer en los enfrentamientos, ganas unos créditos que puedes invertir en mejorar el equipamiento de los jugadores: botas a reacción, guantes de lucha especiales y demás.

Pitball también incluye una sección de dirección, en la cual puedes jugar, o simplemente mirar mientras conduces tu equipo hacia la victoria. Una opción MultiTap™ permite que puedan participar hasta cuatro jugadores, en lo que promete ser el no va más de los juegos de acción. En la sección PlayTest de un próximo número haremos un comentario exhaustivo de este juego.

4



1



2



3



[1] Jazz y Funk a bordo de sus tablas de surf. [2,3] Cada uno de los 12 conjuntos de personajes disfruta de unas cuantas secuencias superfluas. Es una manera de presentarnos sus personalidades. [4] La vida está llena de peligros, aquí rondan algunos de muy feos.

Prepárate para el Ring

Disputar un asalto (por no decir diez) con un boxeador profesional sería una verdadera estupidez. Pero gracias a JVC, podemos jugar a esquivar los golpes de los mejores y seguir presumiendo de cara bonita.

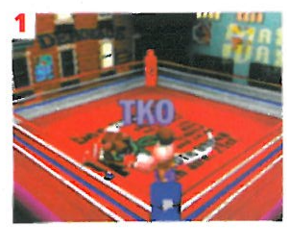
La primera vez que pusimos los ojos sobre *Victory Boxing* llegamos a la conclusión precipitada de que sería como cualquier otro juego de lucha. Así, ignoramos las diversas pantallas de opción y apretamos el botón de inicio una y otra vez, intentando entrar en acción tan rápido como fuera posible. (Admitámoslo, casi nadie se lee las instrucciones hasta que no se topa con algún problema.)

Cuando por fin subimos al ring, comenzaron a saltar las chispas. No por una deslumbrante exhibición de puñetazos en pantalla, sino por el martilleo maníaco de los botones y de la tecla D. Y sin embargo no pasaba nada. Bueno, nada digno de mención. Casi sin darnos cuenta, ya estábamos fuera de combate... literalmente. Tal vez había llegado la hora de replantear nuestras tácticas. Es decir, que nos sumergimos de inmediato en las instrucciones.

Volvamos a empezar: *Victory Boxing* no es como ningún otro juego de pelea. En realidad, es un simulación de boxeo y debería ser tratado como tal. Aunque se corresponde bastante con los 12 estimulantes asaltos de Tekken 2, la estructura de ambos juegos mantiene notables diferencias.

Progresos

Para los principiantes, es inevitable señalar la lentitud con que transcurre la acción al principio, y es comprensible que te muestres desdeñoso con el juego. Pero cuando finalmente lees las instrucciones, descubres que los combates aumentan en intensidad y velocidad a medida que vas avanzando; como ocurre en el verdadero mundo del boxeo, empiezas en lo más bajo de la escalera y sólo vas subiendo peldaños a base de ganar combates, al tiempo que adquieres nuevas destrezas por cada duro travesaño que subes.





[1] Apaliza a tu rival hasta derrotarlo...
[2]...y tu careto aparecerá en los periódicos en reconocimiento a tus esfuerzos.

...los combates aumentan en velocidad e intensidad a medida que vas avanzando.







En Victory Boxing luchan chicos y chicas y, como se aprecia en la pantalla inferior, el juego contempla la posibilidad de propinar golpes por debajo de la línea de flotación.







[1] Puedes pegar golpes de órdago o bien lanzar una lluvia de golpes cortos y rápidos.
[2] Esta imagen lo dice todo.

■ EDITOR:	**Arcadia**	■ ORIGEN:	**Japón**
■ DESARROLLADOR:	**Victor**	■ ESTILO:	**Simulación de deportes**
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	**Ya disponible**	■ JUGADORES:	**Uno o dos**

1


2


3




4


[1] Ah sí! el famoso movimiento de levitación.
[2] Es para sonrojarse. Mejor no que no sepas lo que viene después del 3.
[3] ¡Vamos a ver ese puñetazo una vez más!
[4] He aquí un diálogo entre Vic y Bob: «¿Qué estás mirando? ¿Qué hay de malo en un tío con con tetas, eh?», etc.

1


2


3


4


[1] Puedes crear una máquina de combate perfecta seleccionando la categoría...
[2] ...peso y altura...
[3] ...potencia y resistencia...
[4] ...y siguiendo un severo programa de entrenamientos.

Hay un montón de opciones gracias a las que el jugador puede evitar la sensación de que está encadenando un combate detrás de otro y, en cambio, puede sentirse como si estuviese embarcándose en toda una profesión. Antes de empezar, se puede decidir la apariencia, el peso, el estilo de boxeo e incluso el color del pelo del luchador.

Después, se negocia con un promotor que organiza la primera pelea. Según lo bien que lo hagas, el promotor podrá fijar un combate con un boxeador mucho mejor que tú o con otro contendiente que sea poco más que un *sparring*. Sin embargo, si tu actuación en el ring es digna de admiración, podrás saltarte unos cuantos escalones y el camino hacia al título de campeón será más corto. Quién sabe, incluso puedes forjarte una reputación legendaria.

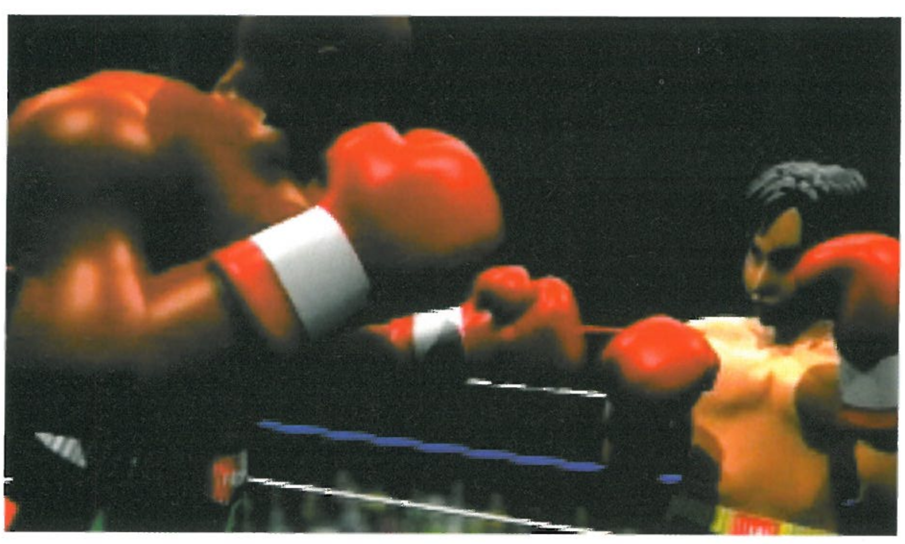
Victory Boxing tiene una apariencia muy creíble. Para que los movimientos de los personajes tuviesen una apariencia realista, se han utilizado filmaciones de vídeo para todos los combatientes, entre los que no hay dos que se muevan igual. Esto queda patente al comparar los movimientos de los luchadores de los niveles más bajos con los de los mejores, ya que los últimos muestran una mayor agilidad y una exhibición de maniobras —tanto defensivas como ofensivas— de mejor calidad.

Beat/box combo

Aunque Victory Box se está promocionando más como una simulación de boxeo que como un juego de porrazos, hay rasgos característicos de este último tipo de juego que hacen que el juego sea más placentero e intuitivo.

Utilizando todas las combinaciones de teclas de juego disponibles, es fácil esquivar, detener y pegar los diversos estilos de puñetazos que te puedes encontrar en cualquier juego de porrazos. Pero dado que se aplica el reglamento del boxeo, no se pueden dar patadas con las piernas ni recurrir a técnicas de *kickboxing*. Además, tu boxeador es "humano" y no puede esquivar innumerables puñetazos sin perder fuerzas, por lo que tendrás que echar mano de las tácticas si no quieres besar la lona en el primer asalto. Eso sería toda una humillación, ¿no crees?

Atención a esa derecha. Esto puede acabar en K.O.



NASCAR Racing '96



La popularidad de los diversos géneros de juegos cambia en función del tiempo : los juegos más populares del verano suelen tratar sobre deportes, mientras que en otoño e invierno triunfan los juegos de carreras como éste de Sierra.

Un momento, ¿no hemos visto esto antes en alguna parte? ¿Será otra de esas conversiones, un juego que ha sido creado para una máquina determinada y del que posteriormente se elaboran versiones para otras plataformas a fin de justificar los costes de desarrollo. *NASCAR Racing '96* es uno más de los títulos que van a saltar desde el PC a la PlayStation.

Sin embargo, los editores Sierra se han apresurado a señalar que el juego no es una simple conversión del código de PC a PlayStation: sus gráficos, su manejo, su maniobrabilidad e incluso alguna de sus 15 carreras han sido retocadas y mejoradas para la consola de Sony. En efecto, *NASCAR Racing '96* es una amalgama de los juegos *NASCAR 1* y *2* que Papyrus ha elaborado para PC.

Después de obtener la licencia de NASCAR, el equipo ha hecho pleno uso de tan costosa adquisición. Igual que Psygnosis y la licencia F1, Papyrus ha potenciado la simulación, a fin de mostrar de una manera más realista la complejidad de las carreras *NASCAR*.

NASCAR es el equivalente americano de la F1, pero no es lo mismo que Indy Car. Los circuitos NASCAR son mucho más elaborados que el sencillo diseño oval del Indy, en el que la única emoción radica en la dureza de sus rampas: muchas de las pistas NASCAR rivalizan, en términos de dificultad, incluso con circuitos famosos a nivel mundial, como el de Mónaco.

Los coches se apartan bastante de las brillantes líneas de los Fórmula Uno. Más similares a los coches corrientes de Indy, los vehículos NASCAR son verdaderos monstruos, turismos pesados que a bajas velocidades se manejan de forma normal, pero que a 300 Kilómetros por hora se comportan de forma tan dócil como un toro de rodeo en celo. La diferencia en la conducción a diversas velocidades resulta ser una de las dificultades más notables del diseño del juego. Si tratáis de tomar una curva excesivamente cerrada a 250 Kilómetros por hora, competir con un adversario en una rampa de 45 grados, o utilizar las aceleraciones para adelantar en situaciones muy apuradas, notaréis la resistencia y los efectos de la gravedad en la respuesta del coche. Papyrus está muy orgulloso del modelo de funcionamiento físico de NASCAR.

Niveles de competición

Las demás características son, en cierta medida, un tanto desalentadoras e innecesarias para el corredor de butaca medio. Puedes llamar por radio a los boxes y personalizar, cambiar o mejorar hasta el detalle más pequeño, desde la presión de los neumáticos en cada una de las ruedas hasta el ángulo de los alerones; NASCAR es el equivalente en las carreras a los juegos de gestión de fútbol.

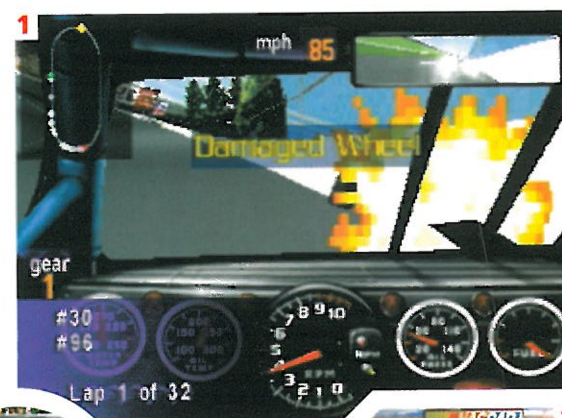
Esta atención minuciosa a los detalles puntuales es lo primero que nos sorprende de *NASCAR Racing '96*. Estudiando seriamente la conducción (que puede controlarse tanto con mandos NegCon como con volantes) observamos que ya resulta bastante complicada en sí misma; sin embargo, para evitar cualquier contacto con los pilotos rivales —por no mencionar las barreras de hormigón—hace falta una gran habilidad, sobre todo si consideramos que el coche sufre desperfectos de forma realista; un recodo peligroso y podemos decirle adiós a una o dos ruedas.

Sin embargo, quienes deseen emociones fuertes al volante también encontrarán en *NASCAR Racing '96* el juego ideal: como F1, NASCAR ofrece un modo Arcade, una opción más simple con la que apretar el acelerador es la principal preocupación. Vuestro automóvil todavía puede sufrir desperfectos, pero no de forma tan severa, y por suerte es mucho más maniobrable aunque, por supuesto, las leyes generales de la física se siguen aplicando. Esperamos entregar el veredicto de un test completo de funcionamiento de NASCAR en un próximo número de PlayStation Magazine.





[1] La perspectiva del tablero de mandos es algo confusa, ya que éste queda oculto durante buena parte del circuito. Pero lo peor de todo es que ¡no hay volante! [2] Parada para admirar el panorama. [3] ¿Impact Racing?







[1] ¿Quién ha ensuciado el parabrisas? [2] Has ganado. Con el coche en ese estado, es un milagro que lo hayas conseguido.

■ EDITOR:	System 4	■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya a la venta	■ JUGADORES:	Uno
■ DESARROLLADOR:	Universal/Insomniac	■ PAÍS:	Estados Unidos	■ GÉNERO:	Carreras



TEXTO Y VOCES EN CASTELLANO.



PlayStation

Juego de-mente

¿Queda sitio todavía para otro juego de tiros ultraviolento en 3-D? Así parece creerlo Interplay, y tras echarle un vistazo a Disruptor, PSM le da la razón.

Tal como afirma el fabricante de este juego, «tu mente es el arma final». De ser cierta, esta afirmación colocaría en desventaja a uno o dos de los integrantes de la Redacción de PlayStation Magazine; sin embargo, por suerte al jugar con *Disruptor* se hace evidente que, lejos de ser una experiencia mental agotadora, este juego es pura acción, muy al estilo de *Doom*.

Como era de prever, la historia se desarrolla en un futuro cercano. El nuevo Gobierno Solar está sufriendo los ataques de numerosos enemigos y, como miembro de las tropas gubernamentales LightStormer, tu misión consistirá en aniquilarlos a todos. Al comenzar a probar *Disruptor*, creímos que se trataría de uno de esos decepcionantes refritos de *Doom*, pero hemos hallado suficientes rasgos interesantes y absorbentes para considerar que este juego merece un analisis en mayor profundidad en el próximo número de nuestra revista.

El aspecto menos llamativo es la inclusión de secuencias de vídeo filmadas por una conocida productora de televisión. Pese a que suponemos que estas imágenes serán de una gran calidad, lo realmente interesante es el juego propiamente dicho (así que, como se suele decir, «aparta de mi vista, vídeo maldito»).

Gráficos superiores

Las capturas de pantalla de esta página pueden haceros creer que los gráficos no son nada del otro mundo, aunque en realidad son brutalmente buenos. Destaca, en primer lugar, su velocidad y la suavidad de sus movimientos. Otro aspecto impactante es que se han utilizado algunas técnicas para que, al acercarse a los enemigos, sus gráficos no queden pixelados y mantengan un aspecto nítido. Todo ello coloca al juego en términos gráficos a la altura de *Alien Trilogy* o *Doom*.

Además, cada una de las misiones tiene lugar en un entorno totalmente distinto al de las demás pantallas. Esto no sólo significa que las misiones sean variadas, sino también que todos los gráficos son diferentes. Lo único que parece repetirse entre los diferentes niveles son las puertas.



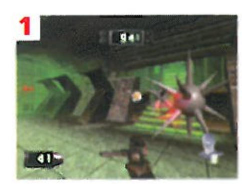
[1] Encontraremos distintos enemigos en cada misión. Estos tentáculos pertenecen a... ¡uh! ¿Qué diablos es esto? [2] Y para cambiar de escenario ¿Por qué no una estación espacial?

Todos los demás mapas de texturas son diferentes y aparecen en un único nivel, junto con una horda de nuevos enemigos ansiosos por ofrecer un buen recibimiento al jugador.

Tal vez este singular logro gráfico sea el motivo de que el juego sólo incluya 13 niveles. Puede parecer limitado, pero la verdad es que se encuentran dispersados por 20 áreas y, en un primer contacto, cada uno de los niveles probados nos pareció enorme e interesante.

Otras características destacables son las nueve armas, las habilidades Psionicas (puedes utilizar tu mente para atacar a tus enemigos o curar tus heridas) y la soberbia banda sonora adaptada a la acción. Al girar una esquina y topar con una habitación llena de enemigos, la música varía para adecuarse a la situación.

Todo lo que podemos decir es que probablemente, el tamaño del juego será lo de menos, porque en el resto de los aspectos *Disruptor* parece un auténtico ganador.





[1] Se pueden apreciar los detalles de los objetos incluso desde cerca.
[2] ¡Anda!. Sierras zumbantes volando.





[1] Podemos elegir entre nueve armas posibles, aunque en esta versión provisional escasean las municiones. [2] Este arma es definitiva. Un lanzacohetes montado en los hombros.

DISTRIBUIDOR:	Virgin	FECHA DE LANZAMIENTO:	Diciembre	JUGADORES:	Uno
DESARROLLADOR:	Universal/Insomniac	PAÍS DE ORIGEN:	Estados Unidos	CATEGORÍA:	Disparos en 3-D

la MISIÓN

El objetivo es combinar una acción frenética con una orientación propia de un juego de estrategia. ¿Imposible? Pronto lo sabremos.





[1] Las misiones con base en África presentan un entorno de batalla muy oscuro. [2] La pantalla de radar está llena.

A simple vista, podría parecer un simulador de vuelo. Pero pilotar un avión es más difícil de lo que parece. Uno no puede limitarse a empollar unas cuantas lecciones de conducción de vuelo, presentarse en un aeródromo y volver a casa con el carnet de conducir aviones DC-10.

En StrikePoint, sin embargo, los aviones son fáciles de pilotar, y disparar resulta igualmente sencillo. StrikePoint cumple los objetivos claramente definidos por Elite —combinar acción rápida y frenética con un alto componente estratégico— aunque se enfatiza el aspecto de acción frenética.

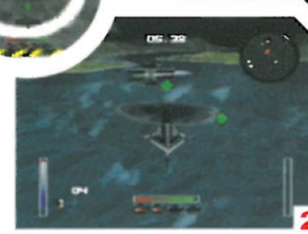
Elite, dentro de su campaña publicitaria, ha procurado asociar este producto al género de los «*shoot ´em up*». Sabia decisión, puesto que *StrikePoint* constituye un simulador de vuelo relativamente sencillo y, en cambio, es muy sofisticado como juego de acción.

Esta sofisticación no se manifiesta en la historia del juego, pero hay que tener en cuenta que un escenario bélico no ofrece mucho margen para la originalidad. Afortunadamente, por una vez, el argumento no es abiertamente futurista, y hay tres elementos esenciales que hace falta saber:
a) La organización enemiga contra la que se lucha se denomina Hex.
b) Esta maléfica organización pretende destruir la eco-esfera -
c) El jugador deberá detenerlos recogiendo unos dispositivos denominados *shockwave* antes de que sea demasiado tarde. Y de paso, por supuesto, disparar a todo lo que se mueva.

Efectos visuales

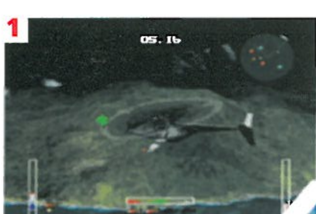
Puedes elegir entre nueve helicópteros preparados para sembrar la destrucción; todos ellos están representados con un completo mapa de texturas, al igual que los vehículos enemigos y los paisajes. Un sistema 3-D de generación de gráficos de nubes y niebla aporta cierta atmósfera al juego. Pero mientras que el conjunto global es bastante impresionante, el aspecto poligonal de los objetos es decepcionante y en muchos casos resulta demasiado obvio. Sin embargo, no podemos hacer una valoración definitiva, puesto que aún nos quedan unas cuantas millas por volar. *StrikePoint* promete ofrecer grandes partidas con posiciones de cámara plenamente controlables, diversas armas, misiones y características extra que añaden realismo, aunque aún no probadas a fondo por PSM. Próximamente tomaremos los mandos con firmeza y os informaremos sobre él. Recibiréis nuevas instrucciones.







[1] Algunos vehículos enemigos se pueden ver ligeramente «nítidos». [2] El barco está a la vista. Tiempo de embarcar. [3] La misión europea en tierras verdes y bonitas.









[1] La posición de la cámara puede variarse de distintas formas. [2] A pesar de parecer sencilla, la vista trasera es, con mucho, la mejor para jugar. [3] La neblina se extiende [4] y se vuelve niebla.

EDITOR:	N/D	FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	JUGADORES:	Uno o dos
FABRICANTE:	Elite	PAÍS:	Gran Bretaña	GÉNERO:	3D shoot 'em up

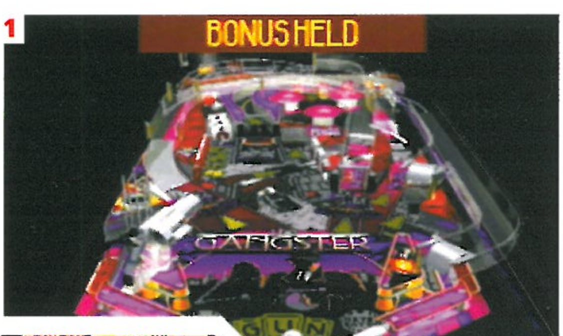
Virgin line-up



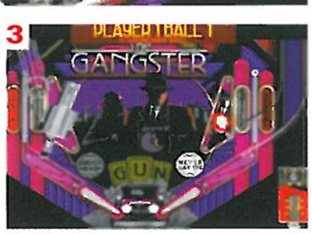
PSM da la bienvenida dos nuevos y prometedores juegos de Virgin Interactive Entertainment: un pinball de seis mesas de juego y un indefinible título de rompecabezas en tiempo real.

Virgin INTERACTIVE entertainment

La temporada de *reentré* al nuevo curso suele ser poco generosa en aparición de nuevos juegos. Sin embargo, Virgin ha intentado romper esta tendencia y ha trabajado duro en estos nuevos títulos que pronto tendremos entre manos. El primero de los cuatro es *Tilt*, un título que reconocerán los aficionados a los videojuegos. Este elegante *pinball*, que incluye seis mesas, ya ha sido comercializado y *PSM* lo analizará en el próximo número.

1


2


3


[1] Para extremar el realismo prueba el modo 3-D. Es como estar en un bar, aunque sin humo ni cerveza. [2] Las mesas son excelentes y están llenas de bonus y otras cosas. [3] El modo 2-D es bueno, pero el desplazamiento por la pantalla es poco atractivo.

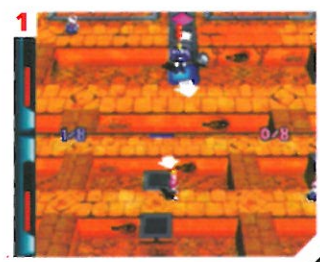
Tilt

EDITOR:	VIE
DESARROLLADOR:	NMS
FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya
PAÍS:	UK

Grid Run estará disponible el año que viene. Este programa, que resulta muy difícil de definir, es una especie de juego futurista de banderas. El jugador tiene un color asignado con el que debe apropiarse de las banderas que pueblan los 30 campos de batalla del juego mientras el adversario, gobernado por la máquina, trata de hacer lo mismo. El primero en conseguir una bandera toma ventaja; a partir de ese momento, el otro jugador tiene que alcanzar al primero para pasar a la posición de ventaja. Sólo el jugador que tiene ventaja puede cambiar el color de una bandera. Está claro, ¿verdad?

Por supuesto, jugar en solitario puede resultar un poco aburrido, por lo que el juego está aderezado con varios ordenadores enemigos, aceleradores, armas, telepuertos y demás.

Además, la cosa se anima mucho cuando se compite contra un adversario humano jugando con una consola o con dos unidades interconectadas; en las partidas de este tipo, la acción es mucho más competitiva y alcanza un nivel de emoción similar al de los mejores clásicos. Los títulos para varios jugadores son, en general, muy atractivos, y Grid Run de Radical parece especialmente emocionante.

1


2


3


[1] Pantalla para dos jugadores. Ésta es [con mucho] la mejor parte del juego. [2] Si eres rápido ganas ventaja. [3] Les presentamos al pollino Moosey.

Grid Run

EDITOR:	VIE
DESARROLLADOR:	Radical Ent.
FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible
PAÍS:	United States



Maniobras impresionantes, carreras a altas velocidades y escenarios alucinantes... El 4x4 todoterreno de Gremlin está hecho para armarla, y PSM ha fijado sus neumáticos en el terreno para examinar esta versión preliminar.

Al pensar en el off-roading o conducción fuera de asfalto no podrás evitar que te venga a la mente el aventurero de la publicidad de Camel, ese que se dedica a aplastar sin piedad con su todoterreno los cultivos de mandioca de las tribus selváticas. Pese a nuestros sentimientos de solidaridad hacia los indios y los grupos ecologistas, debemos reconocer que hemos disfrutado bastante con el avance de Hardcore 4X4 de Gremlin, de inminente salida.

El concepto de off-roading y, por ende, el de Hardcore 4x4, es, con toda franqueza, un poco estrafalario. Coge una carrera y arruínala con montones de baches, barro y cosas así, hasta que vaya a paso de tortuga. Siempre hay la emoción de que tu off-roader vuelque, aunque dispones de barras de protección laterales para minimizar los riesgos de la aventura.

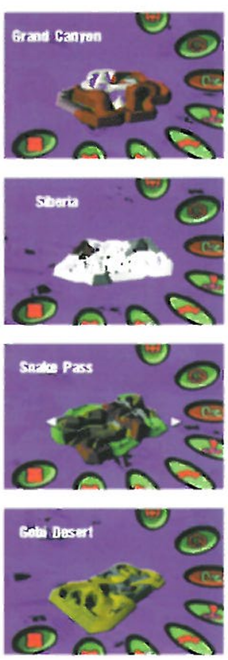
Existen cuatro pistas en total, lo cual podría parecer poco sustancioso, pero todas las carreras son larguísimas. Y lo que es más importante, los recorridos tienen muchos más alicientes de los que puedes encontrar en otros juegos de este mismo género. En una carrera convencional sin obstáculos, sólo necesitas habilidad para seguir la línea de la pista, que apenas presenta variaciones durante todo el circuito. En cambio, en este juego, cada recta y cada curva está plagada de barro, rocas, colinas y cráteres... Eso significa que sólo si inviertes mucho tiempo y mucha atención podrás memorizar un mapa lo suficientemente completo de cada circuito como para considerar la posiblidad de ganar una carrera. Cada vez que juegas descubrirás una nueva manera de superar los tramos más complicados de un circuito.

Muy contaminado

No deja de ser sorprendente que, aun peleándote constantemente con los controles para seguir en la carrera, ésta se mantiene a gran velocidad. Sin embargo, todavía es más asombroso que el elevado nivel de detalle de los escenarios hace que éstos tengan tan buen aspecto en pantalla como cualquiera de los mejores juegos de carreras de ahora. También los vehículos (seis en total) se ven alucinantes cuando saltan sobre los obstáculos o dan vueltas de campana, con trocitos de alerones volando por los aires.

El manejo de los vehículos es enrevesado, ya que cada una de las ruedas tiene autonomía de movimientos. Podrías encontrarte bloqueado en un terreno escarpado, con unas ruedas girando furiosamente, intentando ganar tracción, mientras las otras empujan en todas direcciones. Cuanto mayor sea tu destreza en la conducción a cuatro ruedas, mayor será la impresión de realismo.

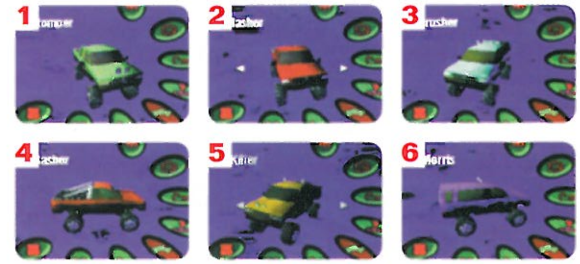
Hardcore 4x4 es marcadamente distinto a cualquier otro juego de carreras que hayas probado y parece producido con habilidad. Muy pronto contará con la opción de utilizar un enlace serie, de forma que podría convertirse en una gran sensación. PSM te revelará la puntuación total cuando analicemos la versión final del juego próximamente.



De momento, sólo hay cuatro carreras a elegir, pero todas parecen durar un trillón de kilómetros.



[1] Es la salida. O la llegada. Es difícil de decir, la verdad. [2] Esos domingueros locos... Incluso después del crepúsculo siguen con ese deporte tan extravagante. [3] ¡Oh, cielos!, se ha perdido.



[1-6] Seis vehículos, ninguno de ellos apropiado para circular por carretera. ¡Imagínate conduciendo una de esas chatarras por las calles!

EDITOR:	Gremlin	FECHA DE LANZAMIENTO:	Oct. 96	JUGADORES:	Uno o dos
DESARROLLADOR:	In-house	PAÍS:	Gran Bretaña	GÉNERO:	Simulador de carreras

La hora del MARTILLO



¿Qué tienen en común Striker´96 y un juego que consiste en destrozar edificios con martillos y pasar pequeños animales por la aspiradora? Pues que todos son de la compañía Rage.



Podemos empuñar diversos martillos. Éste debe llamarse BFH o algo por el estilo.

Nos hemos movido a toda velocidad para efectuar unas indagaciones exclusivas sobre *Trash-It*, el próximo puzzle de acción de Rage Software. Esta compañía lleva mucho tiempo en el mundo de los juegos y es especialmente conocida por sus series de fútbol *Striker*.

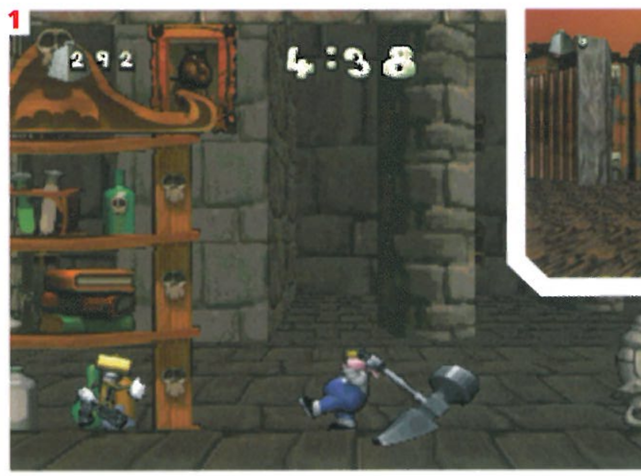
Martillo pilón

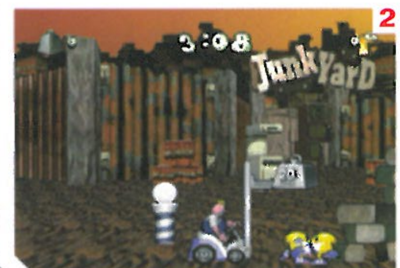
Trash-It guarda poco parecido con el fútbol, prefiere concentrar sus energías en dejar caer el martillo sobre bloques de ladrillos. El cuento va de lo siguiente: representas a un tipo llamado Jack Hammer que recuerda mucho al protagonista de los cortometrajes de animación *Wallace & Gromit*. El perverso doctor Moonbeam pretende capturar toda una serie de pequeñas criaturas, los Timmies, para experimentar con ellos. Con esta finalidad, construye unos edificios enormes para retenerlos. El objetivo es derribar dichas estructuras con lo que tengáis a mano: «llega la hora del martillo». Hay unos 30 tipos de martillo, desde algunos muy manipulables hasta otros de un tamaño monstruoso. A medida que golpeáis los ladrillos, todo se convierte en escombros, y después de que el polvo se deposite podéis recoger a los Timmies supervivientes con una especie de aspiradora.



Sabemos que todo esto suena a locura, pero en realidad es un sencillo puzzle 2-D, con una multitud de niveles para solventar. El objetivo es atravesarlos de principio a fin, recuperando tantos Timmies como permita el tiempo. Si logramos superar la prueba, conseguimos un martillo mejor, y volvemos a actuar. Y por cierto, algunas de las secuencias de transición entre niveles son espectaculares.

No hay ningún juego como éste en PlayStation, y esperamos poder realizar el análisis de la versión definitiva dentro de muy poco tiempo.







[1] Jack Hammer intenta golpear algo. Podéis adivinarlo por la sutileza de su lenguaje corporal. [2] En el parque de Chatarra se oyen muchas bromas cuando la máquina elevadora de Jack se prepara para dejar caer algunas toneladas. [3] ¿Es un clon misterioso vestido con un mono morado, o es el hermano gemelo de Jack?. ¿O su primo? ¿O sólo un amigo?



Golpea con fuerza. Entonces aparecen los Timmies. Y ahora debemos coger la aspiradora para subirlos. Y ganar puntos, claro.



Payasadas de cuatro jugadores, sin duda.

DISTRIBUIDOR:	GTI Interactive	FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya a la venta	JUGADORES:	Uno o dos
FABRICANTE:	Rage Software	PAÍS:	UK	GÉNERO:	Puzzles

Micro Machines 3



La continuación de uno de los títulos más jugables de la historia está cada vez más cerca...

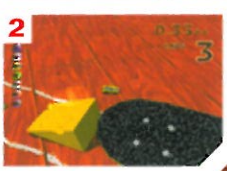
Micro Machines es uno de nuestros favoritos de todos los tiempos; un juego de carreras brillante, vivaz, dinámico y magnífico tanto en su concepción como en su ejecución. Te desplazas velozmente en un pequeño helicóptero por multitud de rincones de una casa, despegándote de la encimera, embadurnado de cola, cayéndote por el desagüe de la bañera y quedando empapado con los aspersores del jardín. ¡Qué divertido es motorizarse sobre un paquete de galletas y hacer equilibrismo sobre el trampolín de la piscina!

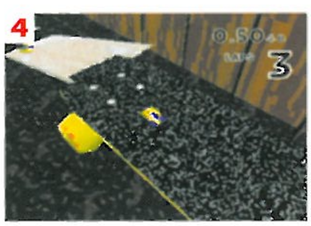
Desayuno en 3-D

Y ahora, en tres dimensiones. La demora de CodeMasters –que ha estado trabajando intensamente— explica el festival de actividad poligonal de los últimos meses, y un rápido vistazo al circuito de la Mesa del Desayuno permite apreciar los frutos de tal actividad. El paquete de Wheetos, la tabla de planchar, el gato (que maúlla cuando chocas con él) y la rampa de queso que te impulsa hacia el monopatín, son fabulosos, al igual que los coches. Abundan los detalles ingeniosos como, por ejemplo, la transformación mágica de tu coche en un lancha motora cuando te precipitas al estanque por una rampa, o el detalle de ver el reflejo de las nubes en la superficie al patinar sobre el agua. Visualmente, hay material impresionante por doquier.

En la versión original, la perspectiva era desde arriba, pero en ésta, de vez en cuando, la cámara pasa a estar a bordo del helicóptero. Funciona realmente de miedo cuando se trata de panoramizar la aproximación y el alejamiento de los vehículos. La anterior versión de Micro Machines era muy entretenida y, en esta continuación, los diseñadores del juego no han sacrificado la jugabilidad. Pueden jugar hasta cuatro personas y, cuando llegue la versión definitiva, puedes estar seguro de que la examinaremos hasta que los olmos den peras.

1


2


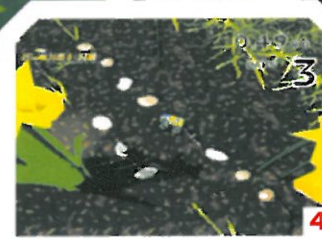
4


3


[1] Treinta vehículos diferentes, deportivos, buggies, lanchas motoras, aerodeslizadores y camiones. [2] Toma velocidad sobre el queso y lánzate sobre el monopatín. [3] Una tabla de planchar. [4] Un aterrizaje perfecto.

1

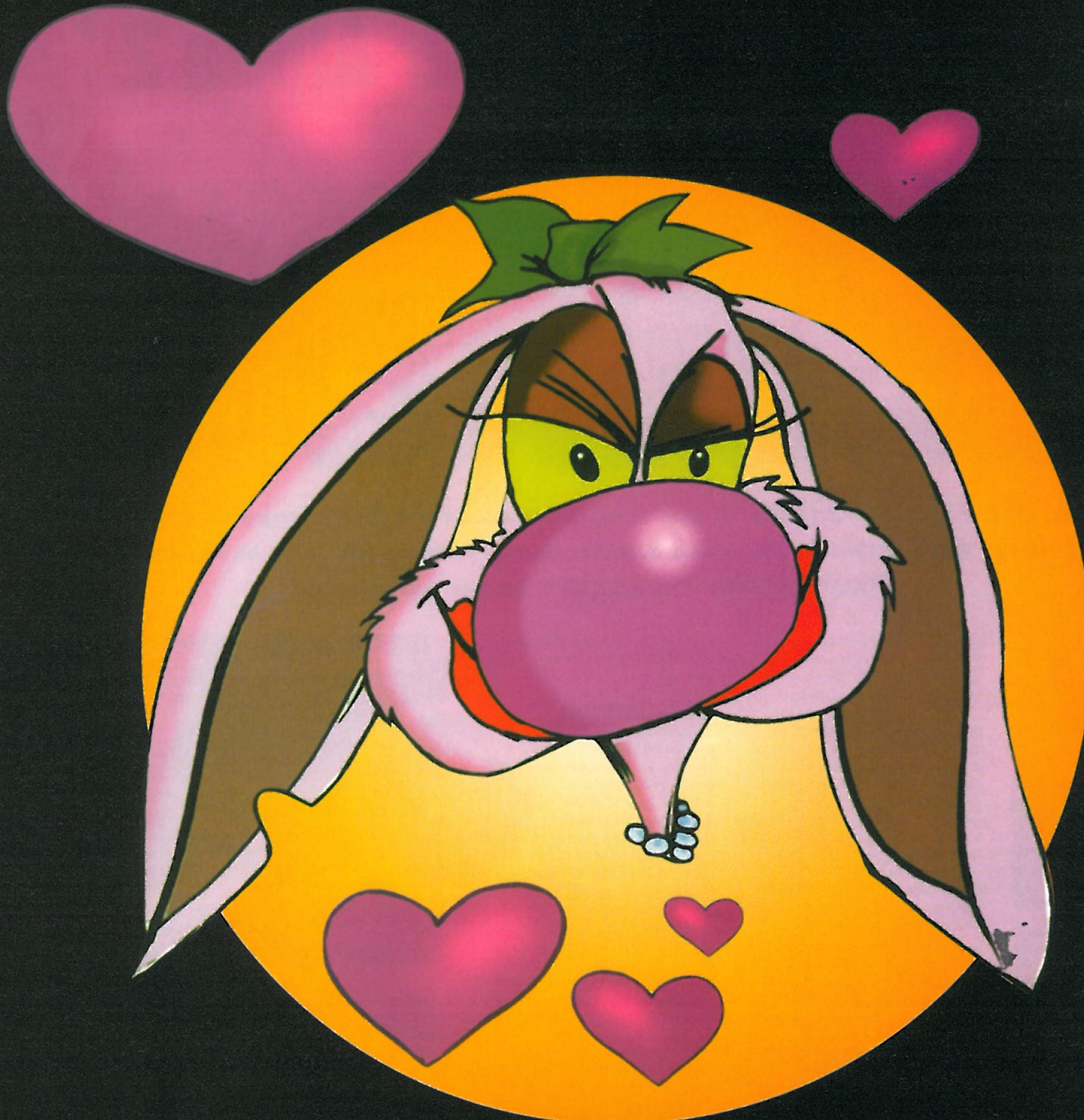

2


4


3


[1] Observa cómo las nubes se reflejan en el estanque. [2] Tu buggy está a punto de transformarse en una lancha motora. [3] Es demasiado fácil subirse al trampolín. [4] Un fragmento del jardín.

DISTRIBUIDOR:	Konami	FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D	JUGADORES:	Uno a ocho
DESARROLLADOR:	In-house	PAÍS:	Gran Bretaña	GÉNERO:	Carreras



BUSCO CHICO SIMPÁTICO
PARA PASEO EN COCHE
INOLVIDABLE...

BETA 'em up

Street Fighter Alpha ha sido la sexta entrega de la serie de juegos de combate callejero de Capcom. La última aventura de riña callejera aún no se ha desatado, pero PlayStation Magazine ya está tras la pista.

Street Fighter es una de las grandes series clásicas del mundo de los videojuegos. La aparición y desaparición de los protagonistas en el guión de las distintas partes del juego es digna de un culebrón. En la última parte, continúan Stalwarts Ryu, Guy, Ken y Chun Li, entre otros, y además tenemos a los recién llegados Gen y Sakura. Rolenta retorna de los días de *Final Fight*. Dhalsim y Zangief vuelven de *Street Fighter 2*, en uno de los cambios de guión sobre la marcha más escandalosos desde el célebre sueño de Bobby Ewing en la serie *Dallas*. Vega y Gouki pasan de ser personajes secretos en *Street Fighter* a ser dos luchadores más en esta continuación. Hay incluso escándalos de toda clase con la aparición de Dan, el hijo bastardo de la fértil imaginación de los programadores.

Más violencia

En total hay 18 personajes más dos que son secretos y cuyas raíces debemos buscar en el anterior *Street Fighter*. Super Ryu es la encarnación diabólica de Ryu, y posee la habilidad de disparar dos bolas de fuego a la vez. El otro hombre misterioso es Blanka, que aparecía en Street Fighter 2. Los rumores de que aparecerían Dot Cotton y Des Barnes son infundados. Y con la lista de personajes completa y bien cubierta, no estaría de más mencionar que el juego se comporta mejor y resulta aún más convincente y emocionante que practicar el parapente. El nuevo *Street Fighter* es más violento que Thysson cuando golpea a sus contrincantes. Y sus fondos de pantalla son mejores recreados que todos los decorados de todos los culebrones del mundo.

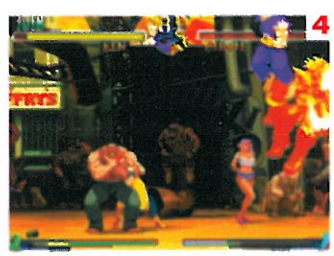
Necesitaremos algo más de tiempo para llegar a un veredicto final, pero en nuestro primer contacto, Alpha 2 nos pareció más sencillo e intuitivo. Existe gran cantidad de combos para apalizar a los contrincantes, y los movimientos simples de la pelea resultan más satisfactorios que nunca. Los fondos son también más brillantes y más vigorosos que antes.

Capcom raramente nos defrauda y ésta no parece ser una excepción. Sólo nos preocupa averiguar hasta cuándo se prolongará la saga de *Street Fighter*.

1

2

3

4

5

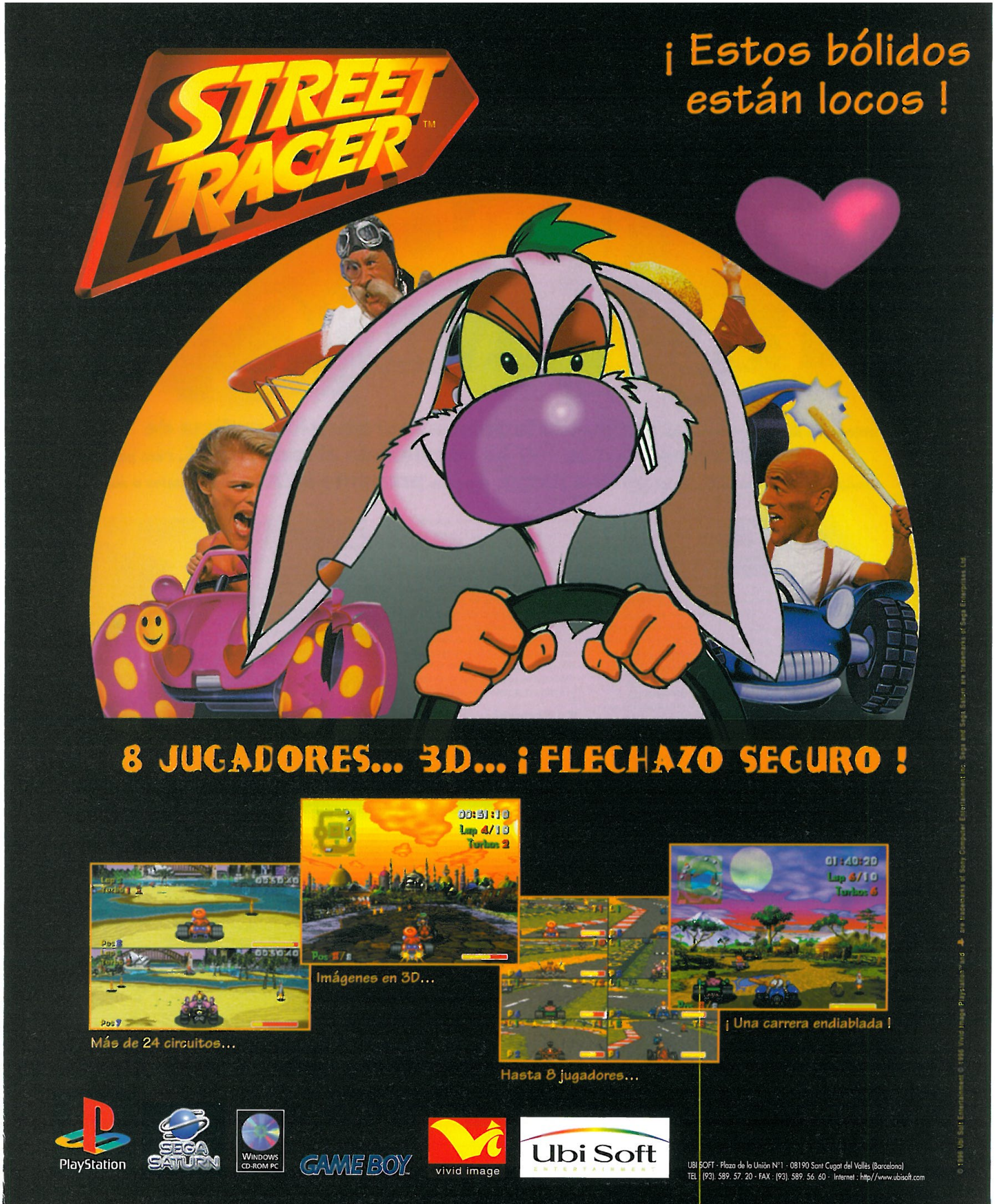

[1] Patadas de Nifty [2] Ken sobre Birdie. [3] Una patada a un viejo indefenso ¿Por qué no? [4] Los fondos son muy variados [5] Bonita estirada.

1

2


[1] Seguramente no estará permitido pelear con un anillo como ese. [2] Aquí tenemos la lista completa, con viejos personajes y nuevos compitiendo por su atención.

DISTRIBUIDOR:	Virgin	FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D	JUGADORES:	Uno o dos
FABRICANTE:	Capcom	PAÍS:	Japón	GÉNERO:	Beat 'em up


STREET RACER™
¡ Estos bólidos están locos !
8 JUGADORES... 3D... ¡ FLECHAZO SEGURO !
Más de 24 circuitos...
Imágenes en 3D...
Hasta 8 jugadores...
¡ Una carrera endiablada !
PlayStation
SEGA SATURN
WINDOWS CD-ROM PC
GAME BOY
vivid image
Ubi Soft
UBI SOFT - Plaza de la Unión N°1 - 08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)
TEL : (93). 589. 57. 20 - FAX : (93). 589. 56. 60 - Internet : http//www.ubisoft.com
© 1996 Ubi Soft Entertainment © 1996 Vivid Image Playstation™ and are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

fútbol FANTÁSTICO

La combinación de movimientos ha sustituido la arcaica reproducción realista de movimientos. Y un simple `97 ha desplazado al caduco `96. Pero persiste la duda de si se trata todavía del mismo juego. Nuestra pregunta a EA es: ¿Son iguales o no?

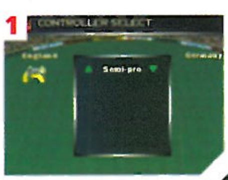
Cada otoño, EA estrena alguna tecnología de gráficos nueva y maravillosa en todas las plataformas de videojuegos y consigue atraer el interés de la prensa y de los compradores. La PlayStation no es una excepción: el año pasado fue el Virtual Stadium, una tecnología en la más pura línea 3-D gracias a la que muchos juegos de EA presentaban fondos poligonales y cámaras capaces de hacer tomas desde cualquier ángulo. Después, EA creó unos *sprites* o figuras de jugadores cuyos movimientos habían sido diseñados con la ayuda de sistemas de captura de movimiento *(motion capture)*, una técnica que proporcionó unas animaciones de un realismo fabuloso.

No hubiéramos subido al avión y sufrido el incordio del *jet lag*, si los Relaciones Públicas de EA no hubiesen tenido algo que ofrecer. *PLAY STATION* voló hasta los cuarteles generales de EA situados en Canadá, decididos a descubrir si esta compañía -y, en concreto, su nuevo *FIFA `97*— va a cosechar una vez más el éxito en la campaña navideña.

Sé sensible

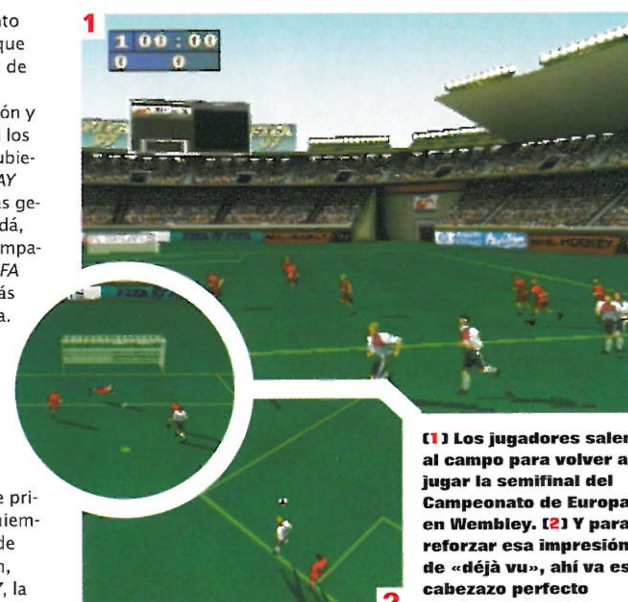
FIFA Soccer `96* tomó al asalto el mercado de los juegos, generó millones de beneficios para EA y nos dio la impresión de que en realidad no era *tan* bueno. Reunidos desde primera hora del día con varios miembros del equipo de desarrollo de *FIFA*, le dimos a Bruce McMillan, jefe de producción de *FIFA `97, la oportunidad decir la suya. «Puede que os sorprenda oírme decir esto, pero de verdad que me gusta *Sensible Soccer.* Las sensaciones que proporciona el juego son magníficas: es rápido y fácil de aprender, pero difícil de dominar. Creo que en *FIFA `96* logramos ofrecer unas buenas sensaciones de juego, pero no extraordinarias. Éste es sólo uno de los cambios en `97. Por supuesto, *Sensible* no aporta una experiencia visual ni sonora, así que el mayor competidor de *FIFA `97* es *FIFA `96*, que se vendió muy bien.»

Le preguntamos a Bruce cómo está considerado su equipo en las altas esferas de EA. «El juego se vendió bien, pero no es, ni mucho menos, el mejor juego de fútbol del mercado ¿no tenían la sensación de que este equipo de programación podía hacerlo mejor la próxima vez?» «Bueno, —aventuró al cabo

1


2


[1] ¿Inglaterra o Alemania? [2] Demasiado tarde. El guardameta intenta detener el balón, que acaba contra la red.

1


2

[1] Los jugadores salen al campo para volver a jugar la semifinal del Campeonato de Europa en Wembley. [2] Y para reforzar esa impresión de «déjà vu», ahí va ese cabezazo perfecto desde una esquina.

Intro


Las escenas de la introducción son asombrosas e incluyen secuencias de vídeo y efectos especiales fantásticos. Hay imágenes de estructuras, una tele que explota...

■ EDITOR:	**EA Sports**	■ ORIGEN:	**Canadá**
■ DESARROLLADOR:	**In-house**	■ GÉNERO:	**Simulador de fútbol**
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	**Nov. 96**	■ JUGADORES:	**De uno a cuatro**

[1] Gran variedad de ángulos, para vivir el juego muy de cerca. [2] Una defensa bien organizada. [3] Pánico en la defensa inglesa. [4] Sobre todo porque Alemania va ganando por 1-0. [5] Ahí va otra de las siete perspectivas posibles.

2



3



1



4



1



2



[1] Ahora hay una opción para jugar en el interior cuando afuera hace frío. [2] ¡Cómo va a ser amistoso!

de unos segundos— sabíamos que podíamos hacerlo mejor, pero creemos que era un buen juego. Todas las versiones para las diferentes plataformas obtuvieron altas calificaciones. Es natural que cualquier juego nos parezca hoy peor de lo que era cuando salió.»

Pero no es el aspecto de *FIFA '96* lo que resulta tan decepcionante, sino la forma en que juegas al fútbol. EA reconoce que necesita mejorar el sistema de juego de *FIFA* y, aunque todavía es pronto para hacer comentarios al respecto, las primeras impresiones son favorables.

Por descontado, las mejoras técnicas suelen ser las que consiguen que deleitar a los jugadores. El Estadio Virtual todavía salta a la vista, pero no se hace ninguna mención sobre ello, con el propósito de desviar tu atención hacia los jugadores, que ahora están totalmente compuestos por polígonos. Este último punto, junto con el hecho de que en la animación de los *sprites* se ha utilizado captura de los movimientos de David Ginola, eleva el realismo hasta niveles nunca vistos. El juego discurre con maravillosa fluidez, respondiendo al instante gracias a

Realismo de un nivel nunca visto. El juego discurre con maravillosa fluidez, y tiene una respuesta instantánea a las reacciones del jugador

5



una nueva técnica conocida como *motion blending*. El creador de esta técnica, Brian Plank, nos ha explicado cómo funciona. «*Motion blending* se podría comparar a un encadenamiento de dos pistas de sonido, pero en el mundo 3-D. El ordenador contempla los dos movimientos - por ejemplo correr y abalanzarse sobre el balón - e interpola todas y cada una de las partes del cuerpo, de manera que en la animación no se observan cortes.»

Diversas texturas muy detalladas aportan nueva vida a las camisetas: los pliegues del tejido y los números de los jugadores se alteran con los movimientos. Incluso los comentarios han sido retocados. La versión del año anterior tenía unos comentarios de baja calidad almacenados en una pequeña cantidad de RAM, mientras que en la de este año el sonido procede directamente del CD. En esta ocasión, EA ha fichado a locutores deportivos muy conocidos en toda Europa para grabar los comentarios del partido.

La inmensa mejora de los gráficos y del sonido oculta un motor de inteligencia artificial (IA) revisado a fondo. *FIFA '96* tenía un comportamiento previsible y había varias zonas en el campo desde donde el gol estaba asegurado. Marc Aubanel, productor técnico de la serie FIFA, lo sabe bien. «Desechamos el sistema de IA del año pasado porque estaba pensado para el mercado de 16 bits, aún cuando fuera utilizado en otras plataformas. Ahora los jugadores entienden la física del balón, de forma que corren y realizan pases aéreos de balón. De hecho, hemos llegado a un nivel de complejidad tal que si trasladáramos la Inteligencia Artificial de 32 bits a una consola SNES, probablemente la animación se reduciría a una imagen cada dos o tres segundos».

Sean cuales fueren los cambios en la manera de jugar, sólo una cosa es segura a propósito del juego. *FIFA '97* será un gran éxito, y hará que EA gane un montón de dinero.





Quizás las camisetas de los jugadores estén arrugadas, pero desde esta distancia no las verás.



...y montajes de imágenes de algunos de los mejores jugadores de fútbol de todo el mundo.

Especial Año Nuevo

Los mejores juegos de 1996

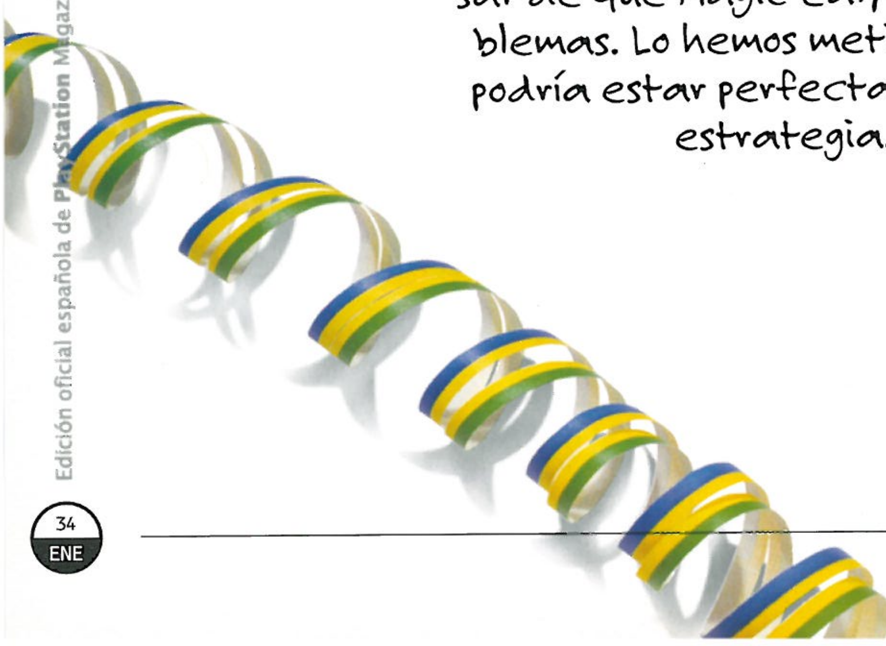


FELIZ AÑO NUEVO

LA LLEGADA DEL NUEVO AÑO VAMOS A CELEBRAR
CON LOS JUEGOS QUE MEJOR NOS LO HAN HECHO PASAR;
SELECCIONAMOS LOS MEJORES
Y LISTAMOS LOS DEMÁS
Y ASÍ HA SALIDO UN VERSO QUE VAIS A DETESTAR

Para celebrar la llegada de 1997, ¿qué mejor que repasar los juegos más destacados del año que está a punto de expirar? Si 1996 ha sido el año que ha confirmado la posición dominante de PlayStation sobre las demás consolas de videojuegos, es en gran parte gracias a la aparición de títulos tan sublimes como Tekken 2, Wipeout 2097 o, hace escasas semanas, Tomb Raider.

En las seis páginas siguientes echaremos un vistazo a los mejores juegos de 1996, y en las cuatro posteriores os ofrecemos un resumen completo de todos los demás. No ha sido fácil ponerse de acuerdo, pero finalmente hemos dividido los juegos en nueve géneros: *beat´em up* (lucha), carreras, *shoot´em up* (disparos), plataformas, aventuras, deportes, rompecabezas, estrategia y simuladores de combates aéreos. Calculamos que cualquier juego puede encajar más o menos en alguno de esos grupos, a pesar de que *Magic Carpet* nos causó muchos problemas. Lo hemos metido en shoot´em up, pero podría estar perfectamente con los juegos de estrategia. Vamos allá...





Lo mejor del género

Tekken 2	★ 10/10	PSM11
Tekken	★ 9/10	PSM2
Mortal Kombat 3	★ 9/10	PSM2
WWF Wrestlemania	★ 8/10	PSM2

Beat 'em up

Sólo dos juegos han conseguido la nota máxima de PlayStation. Eso no quiere decir que sean perfectos, porque la perfección no existe, pero ¡qué caray!, ¿de qué sirve tener 10 puntos si luego nunca se utilizan? Uno de ellos es *Tekken 2*, el mejor beat´em up que conocemos. Los beat´em ups siempre han sido mirados con cierto desdén. Al fin y al cabo, ¿no son una inestimable contribución a la violencia en el juego?, O algo parecido. Sin embargo, estos juegos de palizas son el género que más está ampliando los límites de los videojuegos, sobre todo Namco. *Tekken 2* combina espectaculares imágenes luminosas con un juego intuitivo. Los excéntricos personajes (canguros con guantes de boxeo, robots, lagartos, hombres de hojalata y hasta seres humanos) se mueven con gran fluidez y realismo, y la profundidad del juego es asombrosa. El atractivo de *Tekken 2* es que cada botón representa una parte del cuerpo, se pueden realizar un par de movimientos especiales sin necesidad de recurrir a los combinaciones extrañísimas, y también hay montones de movimientos más complicados. La verdad es que cuanto más juegas, más te gusta.

Hay otros beat´em ups. El primer *Tekken* es magnífico, *Mortal Kombat 3* es un juego de ensueño, *WWF Wrestlemania* es súper cómico y tremendamente divertido y está también, por supuesto, *Street Fighter Alpha*. Pero no hay ningún juego que tenga unos personajes tan ágiles y tan reales como *Tekken 2*, y que sea a la vez tan intuitivo y tan increíblemente complejo y, además, es el rey de todas las encuestas de popularidad. ¡Viva *Tekken 2*! Es el Juego del Año (con permiso de *Tomb Raider*...).





Juegos de carreras

Lo mejor del género

Ridge Racer	★ 9/10	PSM1
Wipeout 2097	★ 9/10	PSM12
Formula 1	★ 9/10	PSM11
Ridge Racer Revolution	8/10	PSM8
Need For Speed	8/10	PSM5

Hace un año todo el mundo estaba muy emocionado con la incomparable conversión en máquina de monedas que hizo Namco de *Ridge Racer*, el juego que convenció a muchos de que se gastaran los ahorros en la consola de la próxima generación de Sony (cosa rara: el término «próxima generación» casi parece pasado de moda o incluso obsoleto).

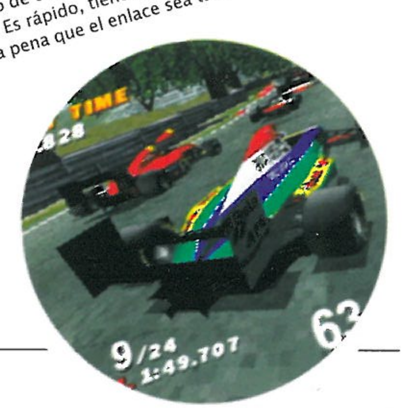
Pero una consola es tan buena como el software con el que funciona, y los juegos de carreras proporcionan un excelente patrón de referencia. En tan sólo un par de meses hemos dado la bienvenida al ya mencionado *Ridge Racer*, junto con los dos bombazos de Psygnosis - *Wipeout* y *Destruction Derby* -, anunciando de hecho a PlayStation como la consola que hay que tener. La increíble calidad visual de estos títulos les hizo desaparecer de las estanterías a toda velocidad. En realidad, *Destruction Derby* fue el juego más vendido en Europa el año pasado.

Luego todo el tema de las carreras se calmó y, aparte de la alegría que nos dio la modalidad de dos jugadores con pantalla dividida de *Need for Speed*, hubo pocas novedades a la vista... hasta ahora. Quizás el juego más esperado del año sea *F1*, el juego de carreras de Psygnosis que contará con la licencia oficial del mundo de la Fórmula 1. Mira la demostración y sabrás por qué (¡ah, ya lo sabes!). Requiere un esfuerzo enorme recrear todos los circuitos del Grand Prix hasta sus más pequeñas ondulaciones, copiando edificio a edificio y diseñando cada coche hasta el último polígono. Los programadores han logrado combinar unas reproducciones muy reales con un juego intuitivo, entrelazando inteligentemente una carrera tipo arcade con un simulación de Grand Prix en la que los automóviles se manejan con gran realismo. También te da la oportunidad de convertirte en cualquier conductor de cualquier equipo mientras escuchas a *Murray Walker* lanzar sabios comentarios sobre la carrera. Verdaderamente es el último grito en Fórmula 1.

Pero no podemos hablar de juegos de carreras sin mencionar el modo de enlace de *Wipeout 2097*, un juego que detuvo toda actividad en nuestras oficinas durante casi toda una semana. Es rápido, tiene muy buena pinta y cuando estás jugando cara a cara se te puede pasar todo el día sin enterarte. Es una pena que el enlace sea tan caro, pero si alguna vez tienes la oportunidad, pruébalo.

















Lo mejor del género

Doom	★ 9/10	PSM2
Magic Carpet	★ 8/10	PSM5
Alien Trilogy	★ 8/10	PSM5
Blam! Machinehead	★ 8/10	PSM11
Tunnel B1	★ 8/10	PSM10

Shoot 'em ups

Doom ha sido, con diferencia, el shoot´em up más emocionante para PlayStation durante 1996, aunque la reciente llegada de *Tomb Raider* puede variar esta situación antes de que llegue 1997. Si todavía no se te ha ocurrido añadir a tu colección el festival de ráfagas y explosiones que es *Doom*, no nos queda más remedio que pensar que: a) eres tranquilo y prefieres *AIV Evolution*, *Theme Park* u otros juegos de "pensar"; o b) que estás clínicamente muerto. Esperamos que sea lo primero, aunque te perdonaremos si tu excusa es que todavía no tienes una PlayStation.

Los shoot´em ups son una categoría muy variada. Cada uno de nuestros cinco primeros clasificados tiene características exclusivas y distintas de las de los demás, y eso incluye el estilo irónico de *Doom* y la fiel reproducción del suspense de la película *Alien* de *Alien Trilogy*. Estos dos títulos son lo que describimos como «perspectiva en primera persona»; utilizan un motor de gráficos de 3-D que permite una total libertad de movimientos a través de un ambiente laberíntico, contemplándose toda la acción a través de los ojos del personaje que juega, lo cual contribuye a que sea una experiencia arrolladora.

Blam Machinehead, *Tunnel B1* y *Magic Carpet* también tienen ese tipo de enfoque, pero a diferencia de *Doom* y *Alien Trilogy*, donde te paseas por el juego, en estos tres vuelas por todo el terreno a velocidades de vértigo. Así tus sensaciones cambian, la acción se intensifica todavía más y el jugador tiene que reaccionar con más rapidez aún.

Magic Carpet es quizás el único título que no encaja del todo bajo el mismo paraguas. Utilizando también una perspectiva en primera persona, la acción típica de los shoot´em ups y tirando un poco hacia los juegos de estrategia, *Magic Carpet* tiene también algo de simulador de vuelo, ya que el jugador tiene que enfrentarse al impresionante enemigo AI, mientras navega a través de un terreno ondulante y de una plétora de adversarios aerotransportados. Los monótonos días de *Space Invaders* y *Defenders* han quedado atrás.



Lo mejor del género

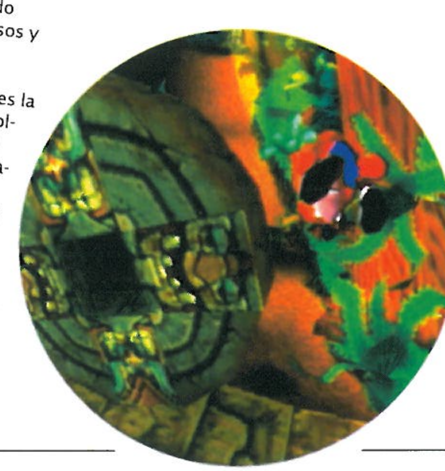
Crash Bandicoot	★ 9/10	PSM10
Jumping Flash	★ 8/10	PSM1

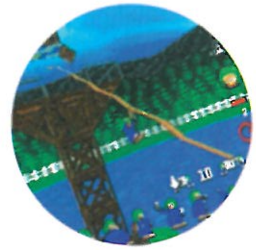
Plataformas

La premisa de este género se explica por sí sola: se trata de juegos con plataformas... muchas plataformas. Teniendo en cuenta que los juegos de plataformas son de los más antiguos y quizá uno de los más populares en la historia de los juegos de ordenador —recuerda, por ejemplo, *Donkey Kong*, *Mario*, *Sonic* u otra vez *Mario*— hay que reconocer que los de PlayStation han tardado bastante en ponerse de moda. Hasta ahora, sólo ha habido ocho ejemplos del género, de los cuales sólo dos merecen ser citados: los maravillosos y variados encantos de *Crash Bandicoot* y las innovadoras tretas y saltos de *Jumping Flash*.

Los equipos de desarrollo han intentado ser originales —*Earthworm Jim 2* de Virgin es la única conversión que tienen entre manos— pero en el empeño parece que se hayan olvidado de uno de los aspectos más importantes de cualquier juego, esa cualidad que permite jugar con fluidez. Los niveles son demasiado largos y tienen diseños excesivamente atrevidos, lo que provoca frustración y aburrimiento. Además, los enemigos son o demasiado abundantes o no tienen ninguna posibilidad. De hecho, si nos fijamos en los ejemplos menos aventajados, como *Gex*, *Rayman*, *Cheesy*, *Johnny Bazookatone* y otros, reunen una lista de tropiezos demasiado numerosos para ser citados aquí.

Pero aquí está *Jumping Flash 2*, que analizamos en la página 80 de este número, ¿podría esta secuela de Sony tan esperada por el público llegar a ser otro de los aspirantes a la corona de esta categoría? ¡Compruébalo!









Lo mejor del género

Bust A Move 2	★	9/10	PSM8
Lemmings 3D		8/10	PSM1

Rompecabezas

A decir verdad, no hay más que dos juegos que merezca la pena citar de este género que todavía no goza demasiado del favor de los fabricantes de juegos. Nuestro favorito es el potente y burbujeante carnaval de *Bust a Move 2*, un juego tan adictivo que puedes acabar soñando con él por las noches. Para los que prefieren los juegos para dos participantes, creemos que es una compra casi imprescindible. Si seguimos buscando, *Lemmings 3D* sirve para aguzar el cerebro, aunque parece ser que los *Lemmings* o se aman o se odian.







Aventuras

Lo mejor del género

Broken Sword	★	9/10	PSM11
Resident Evil	★	9/10	PSM8
Fade to Black	★	8/10	PSM8
Alone in the Dark 2	★	8/10	PSM2

El problema de agrupar todas las aventuras bajo un mismo techo es que sus estilos pueden variar drásticamente. Tomemos, por ejemplo, dos que nos merezcan las más altas calificaciones, *Broken Sword* y *Resident Evil*. Sería totalmente injusto compararlos entre sí, ya que se trata de extremos opuestos en la senda de los juegos de aventura. *Broken Sword* es un *point-and-click* clásico en 2-D, mientras que *Resident Evil* es un extravagante arcade en 3-D. Y los dos son auténticas joyas por derecho propio que establecen un impresionante precedente para cualquier emulador.

Broken Sword, que un cómic de animación interactivo de verdad, es una aventura fenomenalmente trenzada y desafiante y que está muy por encima de los demás juegos de su tipo. Por supuesto que está *Discworld*, pero en términos de profesionalismo y atención al detalle, *Discworld* ni siquiera se le acerca - es tosco, con mucha palabrería y los enigmas son demasiado irreales para que el juego discurra con fluidez-. *Broken Sword*, por el contrario, tiene una de las tramas más dinámicas y cautivadoras, así como una estructura muy bien trenzada para mantener la tensión y, lo que es más importante, el interés del jugador. Sin embargo, una de las mejores cualidades del estilo de *Broken Sword*, es que quedarse en blanco ante alguno de los enigmas no tiene consecuencias fatales. Mientras te relajas, te rascas la cabeza y te envuelves en tus cavilaciones sobre la forma de continuar, no estás expuesto a la posibilidad de ser rajado por alguna garra maldita o un horroroso zombie. Ese es el caso en los otros tres componentes del cuarteto de nuestras aventuras favoritas. Pero es precisamente esa tensión e incertidumbre lo que nos ha llevado a poner en su propio pedestal a *Resident Evil*, *Fade To Black*, e incluso al que menos impresiona con sus gráficos, *Alone in the Dark*.

Combinando armoniosamente acción, tensión, destreza en combate y elementos de misterio, estos juegos son un buen punto de partida para aquellos iniciados que quieran cambiar a algo más enigmático. Si con lo único que has jugado son los juegos de acción, las aventuras en 3-D ofrecen un entorno familiar en el que puedes encontrarte a gusto, aquí, para variar, tendrás que utilizar tu cerebro. También hacen gala de la excelente capacidad gráfica de la PlayStation y, si *Resident Evil* no convence a tus amigos de que no deberían haber comprado ese Saturn, nada lo hará.













Deportes

Muchas personas tenían la idea equivocada de que el primer título propio de SCEE, *Total NBA '96*, había sido codificado en Estados Unidos. Volviendo la vista atrás, ésta no deja de ser una suposición razonable, ya que el baloncesto es un alimento básico en la dieta deportiva al otro lado del charco, pero no sirve de mucho consuelo al equipo que produjo en Londres la que sigue siendo la mejor simulación deportiva para PlayStation.

Los juegos de deportes tienen una enorme popularidad, sobre todo si hay dos bandos en competición. Normalmente son bastante sencillos de entender: todo el mundo sabe que hay que encajar el balón entre dos postes para marcar gol o meterlo por un aro para lograr una canasta. Y si combinan un juego intuitivo con unas imágenes brillantes, es que estamos ante un ganador. Digamos que la máxima debiera rezar como sigue: "cuanto más juegas, mejor te lo pasas". Ese es, sin lugar a dudas, el caso de *Total NBA*. Una vez que te familiarizas con los botones, no tardas en galopar arriba y abajo de la cancha, luchando por sacar adelante inolvidables jugadas de tres puntos. Los desplazamientos de movimiento capturado de los jugadores angulares y poligonales son tremendamente realistas, al igual que el *sññiic* de las botas sobre la pulida superficie de la cancha durante las vertiginosas evoluciones de los jugadores.

Por descontado, los juegos de fútbol siempre serán más populares a este lado del océano. Después de todo, es el deporte nacional y la PlayStation acoge muchos de ellos, desde el llamativo *Actua Soccer*, al trepidante *Adidas Power Soccer*, pasando por el más rutinario *Olympic Soccer*. A pesar de algunos pequeños defectos en el juego (los porteros son increíblemente irregulares), Barry Davies y *Actua Soccer* se llevan el trofeo a casa, aunque hay quienes prefieren ocupar los vestuarios de *Power Soccer*.



Lo mejor del género

Total NBA '96	★ 9/10	PSM3
Actua Soccer	★ 9/10	PSM3
Adidas Power Soccer	★ 8/10	PSM8
Actua Golf	★ 8/10	PSM9





Lo mejor del género

Theme Park	★	8/10	PSM1
X-Com	★	8/10	PSM1
AIV Evolution	★	7/10	PSM9
Sim City 2000	★	7/10	PSM11

Juegos de estrategia

Estrategia: 1. El arte o ciencia de planificar y dirigir una guerra. 2. La práctica o arte de utilizar estratagemas (plan o argucia, especialmente para engañar al enemigo).

Los "juegos de inteligencia", como a veces se denominan, son exactamente eso; han sido ideados para obligar al jugador a utilizar tácticas, astucia, ingenio y mucha capacidad predictiva para hacer frente a los enigmas, situaciones y obstáculos con que se encuentran. Pueden ser de naturaleza bélica (como en MicroProse, la excelente aventura de chicos buenos contra escoria alienígena), o fundadores de imperios más o menos verosímiles (*AIV Evolution* de Sony y *Sim City 2000* de Maxis). De cualquier forma, ésta es la clase de juegos que te tendrán con la luz encendida hasta bien entrada la noche durante semanas (de hecho, *X-Com* ya ha sido causa de divorcio de una pareja, ¡estás advertido!).

Theme Park es, no obstante, algo diferente, por cuanto es algo más alegre que sus homólogos. Tu misión es crear el mejor —por no decir el más impresionante— parque de atracciones posible. El juego requiere una cuidada planificación, dado que tendrás que ocuparte de las finanzas, la moral de los clientes, los salarios del personal y el precio de los helados y las patatas fritas. Con sus excelentes gráficos y sus buenas dosis de humor, *Theme Park* es probablemente la oferta más simpática, y es, por eso, una buena manera de iniciarse en los juegos de estrategia para los vírgenes en la materia..

Además, pasa a la página 60 y podrás echar un vistazo al comentario sobre *Warhommer* de Mindscape —una licencia del influyente sistema de batallas de fantasía de Games Workshop— para ver si ha salido victorioso en la batalla.







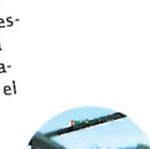
Lo mejor del género

Gunship 2000	★	8/10	PSM8
Thunderhawk 2	★	8/10	PSM3
Warhawk		8/10	PSM2

Combates aéreos

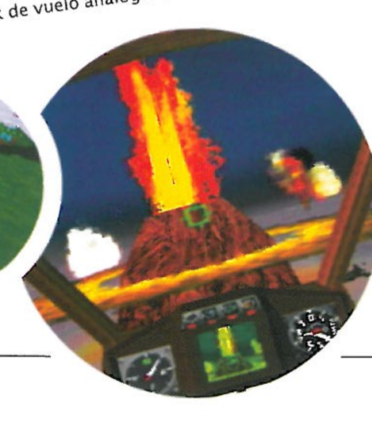
Parece que los helicópteros son la punta de lanza cuando consideramos la situación del género de los combates aéreos. Empatando en los primeros puestos de la lista, se encuentran dos juegos de combate basados en helicópteros - *Gunship* de MicroProse y *Thunderhawk 2* de Core Design - mientras que la tercera plaza está ocupada por *Warhawk*, de Sony, y su avión totalmente imaginario. No existe una verdadera simulación de vuelo, pero eso es un reflejo del género en su conjunto.

La PlayStation no es la máquina ideal para acoger la complejidad de un simulador de vuelo "real"; ese trabajo es mejor dejarlo para los PC. Lo mejor que puede ofrecer la PlayStation es un juego de vuelo con características simplificadas en extremo, ofreciendo sólo lo más básico, como grado de inclinación, ascensión, descenso en picado y fuego; en términos de rigor en cuanto a la física y a la matemática de los motores de vuelo, es mejor que te olvides del tema. Pero aunque hablar aquí de "realismo" está fuera de lugar por el momento, algo que estos tres ases del género pueden garantizar es montón de acción. Aunque ¿quién puede decir que no se llegará en el futuro a un simulador de vuelo mucho más conseguido? Si es así, confiamos plenamente en que la PlayStation podrá acogerlo, sobre todo con la promesa de un joystick de vuelo analógico, diseñado especialmente para el complejo entorno de los simuladores.









¿Cómo está el marcador?



Actua Golf
8/10 - Simulador de golf *
Movimiento del jugador fluido y los comentarios, magníficos.



Actua Soccer
9/10 - Simulador de fútbol *
Combinación casi perfecta de gráficos. Jugabilidad lograda.



Adidas Power Soccer
8/10 - Simulador de fútbol *
Arcade de fútbol divertido y salvaje. Enloquecido y magnífico



Agile Warrior
6/10 - Simulador de combate
Gráficos muy decepcionantes. Ideal para tipos duros.



Air Combat
6/10 - Simulador de combate
Suave, veloz y elegante. Pero, por desgracia, demasiado breve.



AIV Evolution Global
7/10 - Simulación
Muy esmerado, pero carece de objetivos específicos.



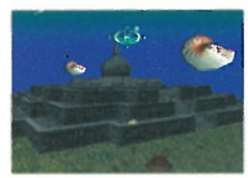
Alien Trilogy
8/10 - Shoot'em-up *
Fantástico clon de Doom. con brillantes efectos y puzzles.



Alone in the Dark
8/10 - Aventura de acción *
Pintoresca y jugable aventura. Una experiencia inolvidable.



Andretti Racing '97
7/10 - Simulador de carreras
Merece un vistazo, pero no es tan emocionante como otros.



Aquanaut's Holiday
4/10 - Duelos con escafandra
Atmosférico y envolvente, pero sin apenas jugabilidad.



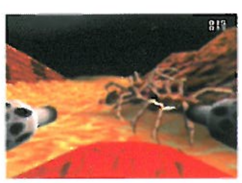
Assault Rigs
7/10 - Combate en laberintos
Parece sencillo, pero... Es una fiesta para 2 jugadores.



Battle Arena Toshinden
8/10 - Beat'em-up *
Juego poligonal de lucha, espada en mano, y en atractiva 3-D.



Battle Arena Toshinden 2
7/10 - Beat'em-up
Más fuerte y veloz, pero no aporta nada al original.



BLAM! Machinehead
8/10 - Conducción con tiros *
Tiros. Gráficos muy atractivos y con un toque de excentricidad.



Broken Sword
9/10 - Aventura *
Efectos refrescantes para PlayStation. Se ve espléndido.



Burning Road
5/10 - Juego de carreras
Juego de carreras tipo rally sin la gracia de Ridge Racer.



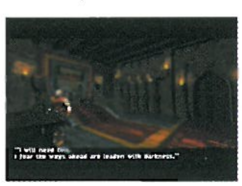
Bust a Move 2
9/10 - Tipo rompecabezas *
Posiblemente, el juego más adictivo de la historia.



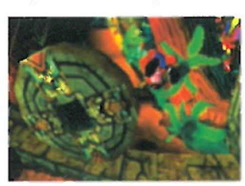
Cheesy
7/10 - Plataformas
Muy cuidado. Interesante. (Y con queso, claro).



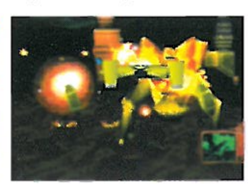
Chessmaster 3D
7/10 - Ajedrez
Con sustancia, algunas melodías clasicas y gráficos elegantes.



Chronicles of the Sword
5/10 - Aventura
De aspecto atractivo pero bastante descuidado.



Crash Bandicoot
9/10 - Plataformas 3D *
Lleva el género de plataformas a alturas de vértigo.



Creature Shock
5/10 - Shoot'em-up
Mucho FMV. A medias recomendable, a medias insensato.



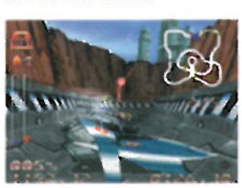
Criticom
7/10 - Beat'em-up
Juego de combate. Descubrir sus potenciales lleva su tiempo.



Cyberia
5/10 - Aventura 3D
Un concepto anticuado que ofrece poca jugabilidad.



Cyber Sled
4/10 - Shoot'em-up táctico
Deficiente hasta la exasperación de una tragaperras rutinaria.



CyberSpeed
3/10 - Carreras futuristas
Un clon horroroso de Wipeout. Sólo se salvan los gráficos.



D
4/10 - Aventura arcade
Asombroso y cautivador, aunque demasiado breve y facilón.



Davis Cup Tennis
5/10 - Simulador de tenis
Muuuy ingenioso, pero a la hora de jugar es una birria.



Defcon 5
8/10 - Acción/Estrategia
Suculenta estrategia y sabrosa acción. Tensión en tiempo real.

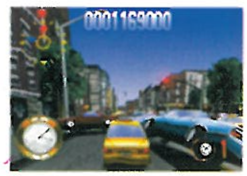


Descent
8/10 - Disparos 3D
Un juego de tiros elefantiásico que requiere pensar un poco.

127 juegos han **visto la luz** en 1996. Para que no se os pase **ninguno por alto**, ofrecemos esta **miniguía con la puntuación** que nuestros implacables **jueces imparciales** les han otorgado. Sólo uno de ellos ha recibido el **10 de la perfección**. 38 han merecido el **premio StarPlayer** y a otros se les ha asignado sólo la cifra que **merecían**. Aquí están, en **technicolor**, los juegos que han dado sentido a nuestras vidas **durante 1996.**



Destruction Derby
7/10 - Juego de carreras
De carreras y abolladuras. Trepidante pero algo desigual.



Die Hard Trilogy
8/10 - Aventura arcade *
Parece bastante cutre, pero hay mucho por descubrir.



Discworld
7/10 - Aventura point-and-click
Complejo y desesperante rompecocos. Dura y hace reír.



Doom
9/10 - Shoot'em-up 3D *
Aventura de realista. Atmósfera escalofriante y ritmo trepidante.



Earthworm Jim 2
6/10 - Plataformas
Divertido, pero no aporta nada al género. Convencional.



ESPN Extreme Games
6/10 - Tiros sobre patines
Curioso y bonito clon de Road Rash. Acaba aburriendo.



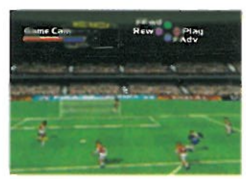
Extreme Pinball
3/10 - Pinball, por supuesto.
Es el Verano Azul del pinball. Evítalo a toda costa.



Formula 1
9/10 - Juego de carreras *
Realista y monumental. Es EL juego de carreras.



Fade to Black
8/10 - Aventura 3D *
A pesar de algunas limitaciones, es una aventura extraordinaria.



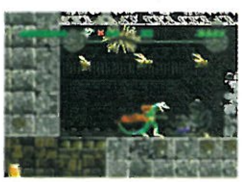
FIFA Soccer '97
7/10 - Sim. arcade de fútbol
Impresiona sin extasiar. Tiene más de Noruega que de Brasil.



Big Hurt Baseball
6/10 - Simulador de béisbol.
Gráficos adorables. Revela deficiencias. Es demasiado fácil.



Galaxian 3
4/10 - Shoot'em-up con FMV
Se ve estupendo. Trama insustancial. Siempre acaba igual.



Gex
7/10 - Plataformas
Muy variado. Con montones de sitios por ver.



Goal Storm
8/10 - Sim. arcade de fútbol
Lento pero conciso. Intuitivo. Gráficos angulares y elegantes.



Gunship 2000
8/10 - Shoot'em-up
Jugabilidad variada y relieve hacen de él un ganador.



Hebereke's Popoitto
6/10 - Tipo puzle
Puzzle de gran simplicidad. Look demasiado japonés.



Hi-Octane
6/10 - Juego de carreras
Similar a *Wipeout.* Bastante impactante.



Impact Racing
5/10 - Conducción y tiros
Emocionante a ratos, pero desconectarás en poco tiempo.



International Track & Field
8/10 - Simulador deportivo *
La diversión multijugador del original. Gráficos fabulosos.



In the Hunt
5/10 - Shoot'em-up
Matabichos entretenido, pero anticuado y con muchos fallos.



Johnny Bazookatone
6/10 - Plataformas
Ingenioso pero difícil que pondrá a prueba tu paciencia.



Jumping Flash
8/10 - Plataformas
Sorprendente juego de plataformas, pero algo cortito.



Jumping Flash 2
8/10 - Plataformas
Una mejora sobre el original, pero aún demasiado fácil.



Jupiter Strike
5/10 - Shoot'em-up 3D
Previsible matamarcianos poligonal. Nada recomendable.



Kileak the Blood
4/10 - Disparos en laberinto 3D
Gráficos y ambiente loables pero jugabilidad sosa.



Krazy Ivan
7/10 - Shoot'em-up 3D *
Shoot'em-up estupendo y rápido, pero demasiado fácil.



Lemmings 3D
8/10 - Arcade tipo puzle *
El adictivo clásico en su nueva versión 3-D de 32 bits.



Loaded
7/10 - Shoot'em-up
Técnicamente brillante y de frenética acción, pero aburre.



Lone Soldier
6/10 - Shoot'em-up
Bonito y adictivo. Problemas con los controles. Lástima.

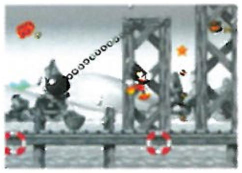


Madden '97
8/10 - Sim. de fútbol americano
La última y una de las mejores versiones de este clásico.

Guía de juegos Lo mejor (y lo peor) del año



Magic Carpet
8/10 - Shoot'em-up *
Uno de los más interesantes y originales de los últimos años.



Mickey's Wild Adventure
7/10 - Plataformas *
Previsible y poco original, pero también muy entretenido.



Mortal Kombat 3
9/10 - Beat'em-up *
Excepcional y brillante. El mejor MK por ahora.



Myst
7/10 - Aventura
Precioso y profundo. Argumento retorcido y buenos gráficos.



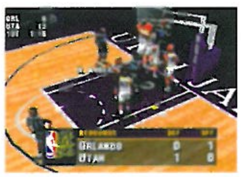
Namco Museum Volume 1
7/10 - Compilación retro
Juegos algo brutotes, pero clavados a los originales.



NBA Jam: Tournament Edition
8/10 - Sim. de baloncesto *
Pasa de su aspecto y disfruta de la jugabilidad.



NBA: In the Zone
6/10 - Sim. de baloncesto
Bastante atractivo y jugable, pero nada que ver con Total NBA.



NBA Live '96
7/10 - Sim. de baloncesto
Un balón mayor y más claridad hubieran hecho un gran juego.



Need for Speed
8/10 - Carreras con coches *
No es perfecto, pero con él se disfruta una barbaridad.



NFL Gameday
7/10 - Fútbol americano *
Pionero. Dejó alto el listón. Diversión sin complicaciones.



NHL Face Off
7/10 - Sim. de hockey hielo
Excitante partido de hockey con el que te pondrás las botas.



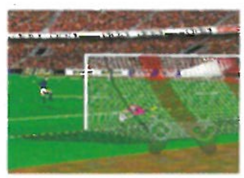
Novastorm
3/10 - Shoot'em-up
Una estúpida lucha en el espacio que da auténtica lástima.



Off World Interceptor
5/10 - Juego de conducción
Muy frenético para carreras y poco detalle para tiros.



Olympic Games
5/10 - Simulador deportivo
No es el mejor ejemplo del género. Muy mediocre.



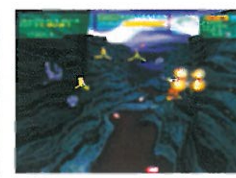
Olympic Soccer
7/10 - Simulador de fútbol
Va a más. Realista y de controles asequibles.



Panzer General
8/10 - Wargame de estrategia
Gráficos conseguidos. Larga duración. Para fans de la historia.



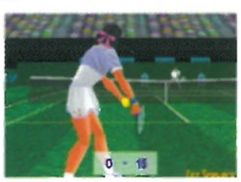
PGA Tour '96
8/10 - Simulador de golf *
Superadictivo que robará muchos días de tu vida.



Philosoma
5/10 - Shoot'em-up
Buen y variado shoot'em-up, pero le falta algo.



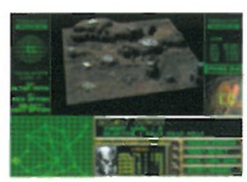
PO'ed
5/10 - Shoot'em-up
Original, pero sin una buena ejecución. Hay bastante sangre.



Power Serve Tennis
3/10 - Simulador de tenis
Divertido con dos jugadores, pero en general un petardo.



Primal Rage
5/10 - Beat'em-up
Muy bien animado, pero sólo correcto beat'em-up 2-D.



Project Overkill
7/10 - Shoot'em-up
Futurista e isométrico con muchas armas y sangre.



Pro Pinball - The Web
7/10 - Pinball
Uno de los mejores pinballs, a pesar de su única tabla.



Psychic Detective
5/10 - Aventura con FMV
La interacción es limitada debido al vídeo. Ingenioso.



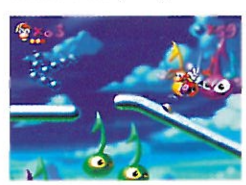
Raging Skies
6/10 - Sim. de combate aéreo
Bonito pero previsible. No te dará ninguna sorpresa.



Raiden
7/10 - Shoot'em-up
Masacre fantástica con auténticos gráficos arcade. Explosivo.



Rapid Reload
5/10 - Tiros y plataformas
Mata-mata sencillo y divertido. Con un corto periodo de vida.



Rayman
7/10 - Plataformas
Desafiante y curioso. Bonito, pero de movimiento algo tosco.



Resident Evil
9/10 - Aventura 3D *
Bellas vistas, fluido. Con cuento escalofriante de por medio.



Resurrection: Rise 2
4/10 - Beat'em-up
Penosa imitación de sus rivales. Irrelevante y poco original.



Return Fire
7/10 - Wargame arcade
Return Fire es uno de los mejores juegos para dos.

Revolution X
2/10 - Shoot'em-up
Basura. ¿Quién demonios quiere salvar a Aerosmith?



Ridge Racer
9/10 - Simulador de carreras
Magnífico juego, rápido y elegante. Manejo perfecto.

Ridge Racer Revolution
8/10 - Simulador de carreras
Simplemente la secuela del original. Ni más ni menos.



Road Rash
6/10 - Carreras de moto
Una fórmula de juego medianamente mejorada.



Sampras Extreme Tennis
7/10 - Simulador de tenis
Competente y jugable pero que no acaba de convencer.



Shellshock
7/10 - Shoot'em-up *
Enormes pistolones e insensato derroche de destrucción.



Shockwave Assault
5/10 - Disparos 3D
Decente y asequible, pero poco variado. Demasiado simple.



Sim City 2000
7/10 - Estrategia
Una presentación decepcionante oscurece un fantástico juego.



Slam 'N' Jam '96
5/10 - Sim. de baloncesto
Feote y no muy logrado. No está mal con un solo jugador.



Space Hulk
8/10 - Aventura de acción 3D
Combina acción y razonamiento en un único y producto.



Starblade
5/10 - Shoot'em-up
Sí, parece muy atractivo y de hecho lo es. Demasiado fácil.



StarFighter 3000
5/10 - Combate espacial
Gráficos penosos y excesiva dificultad de aprendizaje.



Street Fighter Alpha
8/10 - Beat'em-up
El beat'em-up de Playstation más completo hasta la fecha.



Street Fighter: The Movie
6/10 - Beat'em-up
Lamentable aprovechamiento del conocido Street Fighter.



Striker '96
6/10 - Sim. arcade de fútbol
Entretenido pero con fallos. Algunos comentarios molestos.



SuperSonic Racers
8/10 - Juego de carreras *
Dibujos animados para ocho jugadores. Delirio de patinazos.



Tekken
9/10 - Beat'em-up *
El sueño de un púgil. El mejor juego de lucha de PlayStation.



Tekken 2
10/10 - Beat'em-up *
Debes estar LOCO si te pierdes este juego. Un diez sobre diez.



Theme Park
8/10 - Estrategia de gestión
Colorido constructor de complejos. Requiere paciencia y astucia.



Thunderhawk 2
8/10 - Simulación de combate *
Más arcade que simulador, de rápida y adictiva jugabilidad.



Time Commando
6/10 - Aventura
Embrollada y agresiva por el tiempo. De aspecto envidiable.



Top Gun
6/10 - Shoot'em-up
No quita el aliento, pero quizá te obligue a contenerlo.



Total Eclipse
5/10 - Shoot'em-up 3D
Irritante y sin carácter, además de sin originalidad.



Total NBA '96
9/10 - Sim. de baloncesto *
El mejor juego de deportes de PlayStation. Una gozada.



True Pinball
7/10 - Pinball, ¿qué si no?
Simulación realista de pinball que tiene múltiples modos.



Tunnel B1
8/10 - Shoot'em-up *
Técnicamente muy bello y de lo más original. Pruébalo.



Twisted Metall
7/10 - Carreras *
Disturbios en la carretera. Fantástico con dos jugadores.



Ultimate Parodius Deluxe
6/10 - Shoot'em-up
Explosivo viaje de locura a lo «japo».Previsible.



Viewpoint
5/10 - Shoot'em-up
Un vistoso shoot'em-up sólo para los fans más acérrimos.



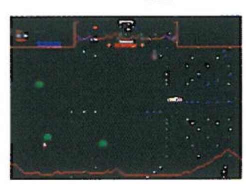
Virtual Golf
5/10 - Simulador deportivo
Variedad y longevidad más allá de su desagradable fachada.



Warhammer
8/10 - Wargame *
Estratégico de guerra con una pizca de simulador de Dios.



Warhawk
8/10 - Combate aéreo 3D
Experiencia gratificante y llena de emoción, pero muy dura.



Williams Arcade's Hits
7/10 - Recopilación de clásicos
Más acción que en la oferta de Namco, pero menos variado.



Wing Commander 3
6/10 - Combate espacial
Peli fantástica con actores geniales. Y ni rastro de jugabilidad.



Wipeout
8/10 - Simulación de carreras *
Buena música y velocidad futurista.



Wipeout 2097
9/10 - Simulador de carreras *
A-lu-ci-nan-te en la opción link, pero también si juegas solo.



World Cup Golf
6/10 - Simulación de golf
Jugabilidad y gráficos aceptables. No es rival para PGA Tour.



Worms
7/10 - Disparos tipo puzzle
Original e intenso, pero poco duradero y de gráficos simples.



WWF Wrestlemania
8/10 - Beat'em-up
Entretenimiento y risas en un beat'em-up muy divertido.



X-Com: Enemy Unknown
8/10 - Juego de estrategia
Innovador juego de estrategia futurista profundo y absorbente.



Zero Divide
7/10 - Beat'em-up 3D
No es muy atractivo, pero vale la pena perseverar.

Suscr

A PlayStation Magazine y participe en

PlayStation Magazine

Sí, deseo suscribirme a **PlayStation Magazine** por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas*.(15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. *Europa:11.745 pts. Resto del mundo: 14.745 pts.

Empresa:

Nombre y apellidos: . . . .

Cargo:

Calle:

Población: . . . .

Provincia: . . . . .C.P.: . . . .

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a Ediciones Zinco S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Caducidad: . . . .

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursa. Banco/Caja de ahorros:

Calle: . . . . .Nº . . . .

Población . . . .

C.P. . . . . .Provincia . . . .

Cuenta corriente o Libreta de Ahorros

Nº ☐☐☐☐ (clave del banco) ☐☐☐☐ (clave y número de control de la sucursal) ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ (nº de cuenta o libreta)

Nombre del titular
de la cuenta o libreta . . . .

Ruego a Uds. se sirvan a tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **Ediciones Zinco S.A.**

Firma del titular

. . . .,a . . . . .de . . . . .de 199☐

(Población) (Fecha) (Mes)

Remita el boletín adjunto por carta o fax a:
EDICIONES ZINCO MULTIMEDIA

Avda. de Roma, 157, 9º
08011 Barcelona
Tel: (93) 453 04 85
Fax: (93) 323 72 37



íbase

sorteo de 10 paquetes compuestos por:

Sorteo ante notario el **1 de Abril de 1997**

Funda oficial de Sony PlayStation
Tarjeta de ampliación de memoria
Camiseta especial Sony PlayStation
Pin Sony PlayStation
Adhesivo Sony PlayStation





y el fantástico juego **TEKKEN 2**, puntuado con un 10 por los analistas de **PlayStation Magazine**

Obras

Electronic Arts es la mayor empresa editora de juegos del mundo. Siempre está en las listas de PlayStation y, hasta abril de 1996, el ejercicio financiero acumuló unos **beneficios de 531,8 millones de dólares** (unos 170 millones por día trabajado).

ELECTRONIC ARTS STUDIOS

Sept. 1982:

- Fundada por el ex director de marketing de Apple, Trip Hawkins, con el nombre de Amazing Software.

Dic. 1982:

- Cambia su nombre por Electronic Arts sin haber publicado ningún juego bajo el sello "Amazing".

Mayo 1983:

- Publica el primer lote de productos, incluido Pinball Construction Set, Hard Hat Mac y Arkon para ordenadores de 8 bits, como el Apple II y el Atari 400.

Junio 1986:

- Publica su primer juego de 16 bits, Marble Madness, para el Amiga. Pronto se consolida como líder del mercado.

1987:

- Completa su ascensión en la industria del juego, desde el puesto 136 a líder del mercado.



de Arte

Abril 1987:

- Se establece en Inglaterra European HQ.

Sept. 1990:

- Lanza su primer juego en cartucho, Skate or Die, para NES, pero no acaba de apoyar el sistema de 8 bits de Nintendo.

Oct. 1990:

- Publica su primer juego de Mega Drive, Populous.

Nov. 1990:

- Entra con fuerza en el mercado de las consolas con el lanzamiento de John Madden Football en la Mega Drive, para la que ha publicado más de 125 títulos.

En sus 14 años de vida, Electronic Arts ha vendido en torno a un billón de unidades de software. En el mes de julio se convirtió en la primera compañía en llegar al millón de ventas para PlayStation en Europa y, para antes de Navidad, planean vender al menos un millón más. Con Andretti Racing, John Madden Football y FIFA '97 a punto de caramelo, tienen todas las posibilidades de conseguirlo. Pero EA siempre ha pensado a lo grande, incluso cuando era muy, muy pequeña. Desde el principio hablaban de revolución, de ser pioneros, de ser los mejores.

Trip Hawkins fundó la compañía en California en septiembre de 1982. Tras un tiempo como mánager de márketing en Apple (fue el empleado nº 58 de la firma) su instinto emprendedor y su amor por los juegos le llevaron a fundar una compañía de publicación de software: Amazing Software. Al principio, el equipo estaba compuesto por Hawkins y cinco programadores, todos trabajando en el lanzamiento de un lote de juegos para ordenadores de 8 bits, como el Apple 2 y el Atari 400. Antes de que salieran al mercado, el nombre de la firma cambió a Electronic Arts.

Hacia mayo de 1983 había seis juegos listos que, al igual que la imagen de EA, esperaban el momento para exponerse al público. La idea era presentar los juegos como objetos culturales en vez de como juguetes. Así, mientras los títulos de otras compañías se presentaban en bolsas de plástico, el embalaje de los de EA era diseñado por artistas gráficos y los programadores, antes anónimos, aparecían acreditados en la caja, como las estrellas del rock. El primer anuncio de EA mostraba una foto algo desenfocada, en blanco y negro, hecha por los mismos creadores de los primeros juegos, y aparecían con jóvenes y apasionadas expresiones, mirando al infinito. La frase decía: «¿Puede un ordenador hacerte llorar?».

«INTRODUJIMOS LA IDEA DE UN ARTISTA DEL SOFTWARE... APORTAMOS ALGO DE ESTILO, DE DESCARO Y UNA ACTITUD POSITIVA A UNA INDUSTRIA QUE SE CONSIDERABA PARA CEREBRITOS Y A LA QUE HICIMOS SEXY».







(Arriba) El presidente internacional de EA, Mark Lewis, muestra algunos de los primeros instrumentos de márketing y lanzamientos de prensa de Electronic Arts. El paraguas está por razones artísticas.
(Izquierda) El suntuoso cuartel general de EA en Canadá.
(Abajo) La gente después de los juegos de Electronic Arts, la mayor compañía de su género en el mundo. Se les ve un grupito feliz.

Un reto estimulante

Había una compañía que quería explicar al mundo que producía arte, no productos electrónicos. Como dice Mark Lewis, presidente internacional de EA, que se unió a la compañía con los primeros títulos: «Introdujimos la idea de un artista del software, aportamos una sensibilidad editorial al proceso de producción, trajimos algo de estilo, de descaro, y una actitud positiva a una industria que se consideraba para cerebritos y a la que hicimos sexy».

Entre esa primera serie había títulos como Hard Hat Mac, Arkon y 3D Construction Set, juegos lo bastante buenos y distintos para considerar a EA como un éxito más o menos instantáneo entre crítica y pública. Pero como la organización invertía tanto tiempo y dinero en desarrollo (comparado con sus competidores) no fue provechosa durante los dos primeros años.

«Fue difícil», recuerda Lewis, «los trabajos estaban bien y nos divertíamos. La media de edad

Dic. 1990:

- Lanza el primer juego de EASN (línea de deportes de EA), John Madden Football, para Mega Drive. La serie Madden vende 7 millones de unidades en todo el mundo. EASN pasará a ser EA Sports.

Feb. 1991:

- El fundador de la compañía, Trip Hawkins, deja EA (ya casi una compañía de 100 millones de dólares), para embarcarse en su aventura de hardware: el 3DO.

Sep. 1992:

- Adquiere la compañía americana Origin tras la publicación de la serie Wing Commander.

Dic. 1992:

- Publica para Mega Drive el primer FIFA International Soccer, empezando el lanzamiento de una serie de juegos de fútbol que ha logrado unas ventas de 5 millones de unidades en todo el mundo.

Juegos de PlayStation publicados en 1996

- Extreme Pinball
- Fade to Black
- FIFA'96
- Hi Octane
- Magic Carpet
- NBA Live'96
- The need for speed
- PGA Tour Golf
- Psychic Detective
- Road Rash
- Shockwave Assault
- Space Hulk
- Theme Park
- Viewpoint
- Wing Commander III
- Time Commando
- Die Hard Trilogy
- Andretti Racing'97
- PGA Tour'97
- Madden NFL'97
- Soviet Strike
- Syndicate Wars
- Crusader: No remorse
- NHL'97
- FIFA'97
- Wing Commander IV
- NBA Live'97

era de 23 años y nadie decía "no" a una batalla de pelotillas, ni siquiera Trip. Pero, por otra parte, cuando se nos acababa el papel, lo cortábamos y lo usábamos como almohadillas, nunca tirábamos nada. Hubo muchas noches de trabajo y poco sueldo. Resultó ser el tipo de ambiente que fomentó la creatividad: los programadores sabían que no trabajaban para Wall Street ni para alguien que los pudiera desahuciar al instante.

EA sólo empezó a destacar (y a conseguir buenos beneficios) en 1985, con el lanzamiento de Commodore Amiga, uno de los primeros ordenadores de 16 bits. Los agudos olfatos de EA vieron en esta plataforma de técnica avanzada la salida perfecta para las ideas y ambiciones que habían quedado sofocadas por las limitaciones del hardware de 8 bits. Juegos como Marble Madeness, Bard's Tale, Interceptor y Populous consagraron con rapidez a la firma como líder del mercado.

Al mismo tiempo, EA se construía una sólida reputación en el incipiente negocio de los juegos de PC y, hacia 1987 (cuatro años después de lanzar sus primeros productos), era la compañía de software más grande del mundo. Sin embargo, y aún alcanzando nuevas cotas, la misma existencia de EA se veía amenazada por las consolas.

El fenómeno de las consolas

Hawkins siempre se mostró escéptico ante las máquinas dedicadas a jugar. De hecho, no las tomó en serio. Las veía como el hermano pobre de los ordenadores, que ofrecían más potencia, más memoria y más campo para la expresión creativa. A los chavales, sin embargo, les importó un comino la RAM, la ROM, los bits o los bytes y, mucho menos, la expresión creativa. Sólo querían jugar a la Nintendo.

En 1988 y 1989, mientras el Amiga seguía como formato dominante en Europa, nació la NES de 8 bits para conquistar toda una generación de jóvenes norteamericanos. Hacia finales de la década, el fenómeno era demasiado grande como para ignorarlo pero EA hizo un buen intento. Entraron tarde y con reticencias en el mercado del cartucho, lanzando sólo un puñado de títulos de NES. Como explica Lewis, lo que les hacía dudar no era sólo la tecnología sino el modelo empresarial:

«El negocio apestaba. Básicamente decían: «os dejaremos publicar para la NES pero nos quedaremos con los derechos de propiedad del producto. Controlaremos el proceso de fabricación. Os cobraremos un montón de dinero por cada unidad que hagamos y queremos el pago por adelantado. Ahora bien, si vuestro juego no se vende ahí os quedáis».

3DO Trip...



Conseguir que Electronic Arts se calificase como la compañía de videojuegos con más éxito del mundo no fue suficiente para Trip Hawkins. Él tenía un sueño: crear un estándar mundial para los juegos, un formato basado en el CD que adoptaran todos los gigantes de las consolas y la electrónica del planeta, un VHS para juegos.

Así que, en 1991, anunció el 3DO: la primera tecnología del mundo de 32 bits. Reveló que al menos cuatro de las mayores empresas, como Panasonic y AT&T, planeaban producir "multijugadores interactivos" 3DO (un nombre muy conciso), y que muchas de las mejores casas de software, entre ellos (sorpresa) Electronic Arts, apoyarían el formato.

Pero el sueño no tardó en convertirse en una pesadilla. Se lanzó el 3DO sin suficiente software de apoyo y los juegos que iban saliendo estaban llenos de secuencias de vídeo: sufrían un error de concepto al no pensar que la parte clave de un "videojuego" no es el "vídeo". Tres años después, el 3DO está muerto y, con él, el sueño de Trip, aunque personalmente no se ha dado por vencido. Su compañía 3DO desarrolló una nueva plataforma de 64 bits llamada M2, cuyos derechos de tecnología vendió el año pasado a Matsushita por unos 100 millones de dólares.

Está previsto que, en el primer semestre del próximo año, el mercado ofrecerá una consola en este formato.

El proceso era en efecto una apuesta arriesgada y muchas compañías perdieron grandes cantidades de dinero. El cauto acercamiento de EA, aún desfasado en el tiempo, limitó el riesgo y el daño.

El inconveniente era no estar involucrado en un mercado que, si bien no estaba a la último en tecnología, sí que era dinámico, excitante y (si salía bien) lucrativo.

En 1990, Sega (que no se hallaba tan bien situada como EA, pero que estaba en alza en la batalla de los 8 bits) vino al rescate lanzando la Mega Drive, la primera consola de 16 bits del mundo. A nivel técnico, la máquina era el tipo de plataforma que EA podía aprovechar.

De todos modos, al principio, la compañía parecía reticente a apoyar el formato porque Sega ofrecía las mismas condiciones draconianas que Nintendo.

Feb. 1993:

- Por la presión de la cadena de TV americana ESPN, cambia el nombre de EASN a EA Sports. El primer juego que aparece bajo este sello seminuevo es NHLPA Hockey.

Enero 1995:

- Adquiere Bullfrog, el equipo británico responsable de Populous, Theme Park, Magic Carpet y Syndicate Wars.

Nov. 1995:

- Publica su primer juego de PlayStation: FIFA'96.

Julio 1996:

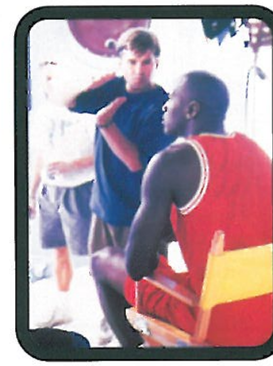
- Se convierte en la primera compañía independiente en vender un millón de discos de PlayStation en Europa.

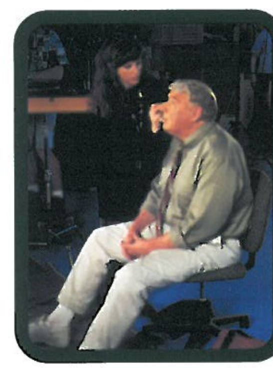






(Izquierda) Demasiadas horas ante la pantalla pueden dañar un hombre. Aquí vemos a uno del talentoso grupo de EA a punto de lanzarse al ataque.
(Abajo) Los estudios de captura de movimiento de EA son algo intimidatorios.
(Al fondo) Los sonidos y comentarios característicos se incluyen en el juego en una de las últimas fases.





(Arriba) Últimas instrucciones para Jordan antes de filmar una secuencia.
(Debajo) Maquillando a John Madden antes de que añada su peculiar voz a los famosos juegos de fútbol americano.

EL PRIMER JUEGO PARA PLAYSTATION, FIFA '96, SUBIÓ DIRECTO A LO ALTO DE LAS LISTAS. EL JUEGO HA VENDIDO HASTA AHORA UNAS 200.000 COPIAS EN TODA EUROPA Y ES EL MÁS VENDIDO DE LA COMPAÑÍA EN ESTE FORMATO.

Pero Hawkins estaba decidido a no perder de nuevo el tren. Aunque no firmó el acuerdo estándar de publicación de Sega, mandó trabajar a sus programadores en unos juegos sin licencia para Mega Drive. Al acabar, los llevó a Sega y dijo: «Esto es lo que podemos hacer, pero no lo haremos a vuestra manera. Hablemos». Fue una jugada maestra. Sega advirtió una compañía que entendía a la perfección el tipo de juegos para 16 bits y que podía extraer el máximo jugo a la tecnología. Un equipo que podía producir un software tan bueno que ayudaría a vender el hardware. En fin, una firma que *debía* publicar para Mega Drive.

El éxito de Mega Drive

En verano de 1990 las dos compañías negociaron un contrato único, dando a EA mejor trato que a cualquier otra compañía. En los primeros 18 meses, títulos como John Madden Football, Populous (otra vez), Road Rash, EA Hockey y Desert Strike fueron grandes éxitos y Mega Drive se elevó a las cotas más altas a nivel mundial.

EA pasó a ser la editora con más triunfos a nivel mundial de productos de Mega Drive. Lanzó más de 125 títulos en este formato y vendió en todo el mundo más unidades que nadie, excepto la propia Sega. Como dice Lewis: «Si preguntas a cualquier usuario de Mega Drive en cualquier sitio, probablemente tendrá algún Sonic, pero seguro que también tiene un juego de EA».

El negocio de los cartuchos vio que EA crecía con rapidez en los primeros años de los 90, ya que estableció el equilibrio justo entre el atractivo populista y la innovación esotérica en la Mega Drive y el PC (mientras, el Amiga fue cayendo en el olvido). Ni siquiera la marcha amistosa de Hawkins en 1991 (cuando EA se convertía en una compañía de 100 millones de dólares) causó el más mínimo traspié. Sin embargo, dedicó demasiado tiempo, esfuerzo y dinero al 3DO, el formato de hardware que Hawkins pasó a lanzar. El hecho de que EA hubiera sido un importante accionista de la compañía 3DO explicaría su apoyo entusiasta a un formato demasiado caro y sin demasiadas prestaciones y que otras compañías decidieron ignorar.

Mark Lewis no considera este percance un fracaso total y cree que el desarrollo de juegos 3DO les sirvió para aprender las bases de la publicación de CD, colocándoles en situación de aprovechar al máximo la PlayStation cuando salió el pasado año. «Toda la experiencia del 3DO nos enseñó mucho sobre lo que es y no es posible, y qué funciona o no en CD.»

Empleados

- Electronic Arts tiene aproximadamente 14.500 personas en nómina en todo el mundo. Unos 800 trabajadores se dedican al desarrollo.

Crecimiento en los 90

- El tamaño de EA se ha multiplicado por siete desde principios de esta década. En el último cuarto de este año habrá conseguido una facturación más o menos similar al beneficio total de los años 80.

Años acabados el 31 de marzo

1990	72 millones de dólares
1991	101 millones de dólares
1992	162 millones de dólares
1993	298 millones de dólares
1994	418 millones de dólares
1995	531 millones de dólares

Una línea para el deporte



«Hay gente que no tiene ni idea de quiénes son Electronic Arts, admite Lewis, pero te dirán que adoran una compañía llamada EA Sports.» Otros creen que John Madden es un programador de prestigio que trabaja para dicha compañía. De hecho, es un entrenador retirado pero venerado y su nombre acompaña un juego de fútbol americano de increíble éxito. La primera versión para PlayStation de este juego, Madden NFL'97, verá la luz en septiembre.

Hasta ahora se han vendido en todo el mundo unos siete millones de juegos de la serie Madden. La asociación de EA y este insospechado héroe de los juegos se remonta a 1987, cuando consiguió la licencia para usar su nombre en un juego de gestión de la NFL para PC. Tres años después, Richard Hilleman, un programador clave en la jerarquía creativa de la firma, contempló la posibilidad de convertir el juego de estrategia en otro de deportes más arcade para Mega Drive y aún con el nombre de Madden al frente. Pronto se convirtió en uno de los cartuchos más vendidos del momento y un modelo a superar.

EA desarrolló más juegos de deportes, incluyendo una secuela de Madden. La compañía también quiso uniformidad editorial y una marca dedicada al deporte. «La idea era sentirse como si sintonizaras diferentes espectáculos en un canal especializado en deportes -explica Lewis- y así surgió EASN Electronic Arts Sports Network (canal de deportes de EA).» La experiencia marchó bien hasta que la ESPN (auténtico canal deportivo de la televisión americana) acusó EA de "suplantar" su marca y les advirtió que debían abandonar las actividades bajo este nombre.

EA las interrumpió y, para evitar problemas, desistió. A principios de 1993 nació EA Sports. Desde entonces, se han vendido en todo el mundo unos 25 millones de juegos con el nuevo logotipo. Esto es, aproximadamente, el 45% del negocio de EA y, el año pasado, abarcó un asombroso 53% del mercado mundial de los videojuegos de deportes. La franquicia de EA con más éxito en Europa es FIFA Soccer y sus distintas versiones acumulan unos cuatro millones de unidades vendidas. La versión del 96 ha vendido hasta ahora unas 200.000 unidades. FIFA '97 ya está disponible en el mercado.

El primer juego para PlayStation, FIFA'96, no fue el esfuerzo de unos novatos y subió directo a lo más alto de las listas. El juego ha vendido hasta ahora unas 200.000 copias en toda Europa y es el más vendido de la compañía en este formato. Pero uno o dos títulos de la docena que están listos para salir antes de Navidad deberían superarlo de lejos: Andretti Racing, Madden'97, Soviet Strike y, claro, FIFA'97. Todos pueden causar un gran impacto en los próximos meses.

La mayor parte del pastel

Lewis afirma que EA se erigirá como líder del mercado en diversas categorías: «EA Sports se va a dedicar a PlayStation de un modo que dejará a la gente sin aliento, y creo que Soviet Strike es uno de los primeros auténticos arcades de 32 bits». Sus dos favoritos son Madden y Andretti. Según Lewis, Madden es alucinante y será el mayor éxito de ventas mundial de EA este año (aunque FIFA'97 se llevará el gato al agua en Europa). Por otra parte, Andretti es la respuesta a sus plegarias: «me encantan los juegos de carreras y odiaba tener que jugar a Ridge Racer o a cualquier otro que no fuera nuestro. Ahora, a Andretti no le toserá ninguno -creo que ni siquiera Formula 1, de Psygnosis-. Por lo que he visto, Andretti es el mejor. Soy muy difícil de contentar pero estoy muy, muy contento con Andretti».

Durante el próximo año 1997, Electronic Arts piensa aumentar aún más su apoyo a PlayStation con 25 títulos ya planeados (un promedio de uno cada dos semanas; más que suficiente). Después de vender más juegos que nadie para PlayStation, excepto Sony, EA es una importante compañía para esta consola. Lo único que les faltó en su primer año fue un juego "obligado", un título que fuese dramático y que no estuviera entre los "top 5" de todos los tiempos de cualquier persona cuerda. En el próximo lote de lanzamientos puede haber una de estas maravillas.

«EA SPORTS SE DEDICARÁ A PLAYSTATION DE UN MODO QUE DEJARÁ A LA GENTE SIN ALIENTO Y CREO QUE SOVIET STRIKE ES UNO DE LOS PRIMEROS AUTÉNTICOS ARCADES DE 32 BITS.»

Base mundial

- Electronic Arts tiene 32 oficinas distribuidas por 19 países diferentes: Alemania, Australia, Canadá, China, Dinamarca, España, EEUU, Francia, Hong Kong Inglaterra, Japón, Malasia, Noruega, Nueva Zelanda, Puerto Rico, Sudáfrica, Suecia, Singapur y Tailandia.

Investigación y Desarrollo

- El año pasado, Electronic Arts destinó 100 millones de dólares a investigación y desarrollo, más que cualquier otra compañía de juegos independiente.


El arte del punto de Cruz.
NUEVOS METODOS DE ENTRENAMIENTO CONDUCEN A LA MISERIA DEL KUNG FU.
Hong Kong. Lee Hong, el mundialmente famoso maestro de la escuela de Wu Xuan, en graves problemas financieros.
Desde que sus alumnos aprenden las técnicas de lucha de "Tekken 2", Hong tiene serios problemas en los entrenamientos. Porque ni el mejor kimono de Kung Fu aguanta sus malos tratos durante mucho tiempo. Los alumnos están muy cerca de provocar la ruina de su maestro - con una media de 20 kimonos destruidos por semana. Preguntado por las razones de su desaliñada forma de vestir y los abundantes zurcidos en sus ropas, Lee Hong dijo: "No tengo nada que hacer contra mis alumnos. Utilizan nuevas técnicas de lucha y siempre me derrotan en el tatami. Son invencibles. Si las cosas no cambian, tendré que buscarme un trabajo más tranquilo". Debido a la carencia de cinturones negros en Hong Kong, Lee Hong ha decidido abrir una nueva escuela: de costura. Nos explica: "Voy a fabricar cinturones, cada vez hay más demanda". Desde estas páginas, le deseamos mucha suerte. Sin duda le irá bien, puesto que ha reunido experiencia suficiente remendando sus propios kimonos de Kung Fu.
¿Quién regala a este hombre un nuevo traje de Kung-Fu.?
Maestro de Kung-Fu. Lee Hong. "Ya no puedo con ellos".
PLAYSTATION ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
TEKKEN 2™
PlayStation
PAL
namco
SONY
Cualquier duda que tengas sobre Playstation, puedes consultarla en el teléfono 902 102 102.
TODO EL PODER EN TUS MANOS
PlayStation

PlayTest

Análisis









Nuestro sistema de puntuación

La puntuación global recibe cada uno de los títulos analizados por Play Station Magazine es el resultado de un análisis exhaustivo y honesto en el que estudiamos a fondo todos los aspectos del juego y lo comparamos con otros similares.

Nuestras puntuaciones están expresadas sobre un máximo de 10 puntos. Los juegos que consideramos especiales reciben nuestro emblema Star Player y, generalmente, tienen puntuaciones de ocho, nueve o diez.

En nuestra opinión, los juegos que obtienen esta distinción deberían entrar en la colección de todos los lectores. Un juego puntuado con un siete también puede recibir la distinción Star Player si se trata de un programa fantástico que presenta algún problema menor.

Los juegos con una nota de cinco puntos tienen una calidad media, aunque suelen presentar algún aspecto controvertido (por ejemplo, pueden se demasiado fáciles o tener mal estructurado el sistema de juego). En general, estos juegos son entretenidos y merecen la pena. En cambio, una puntuación de cuatro, tres o dos es signo de que el juego es tan malo como parece o tiene gato encerrado.

Qué indica cada nota

10 Reservado para los juegos perfectos.

9 Espléndido y totalmente recomendable.

8 Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.

7 Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.

6 Tiene algún fallo, pero es un buen juego.

5 Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.

4 Por debajo de la media: o tiene algún problema serio, o resulta aburrido en poco tiempo.

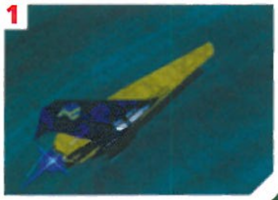
3 Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de días.

2 Una birria. Nefasto técnicamente, mal estructurado y aburrido.

1 Un juego sin ninguna cualidad. Rematadamente malo.

0 Infausto y nocivo para la sensibilidad humana.

1



2



[1] Volver a jugar suele ser complicado, después de tener que soportar hasta el final una última vuelta desastrosa, en la que salimos rebotados de la pista en numerosas ocasiones. [2] Designers Republic deben haber trabajado durante siglos en esa flecha. [3] Los gases son de un azul agradable. [4] Las luces naranja son un atomizador láser.

wipEout 2097

3



4



Wipeout 2097



¿Se puede conducir una nave espacial cargada de cohetes en un laberinto de galerías subterráneas? Aquí está el juego que te lo demuestra...

PlayStation Magazine STARPLAYER

Wipeout es la causa directa de la venta de un número importante de consolas PlayStation en todo el mundo. De la primera parte de este juego, que se comercializó hace aproximadamente un año, se vendieron más de 250.000 ejemplares en toda Europa. Después de algo más de doce meses, sigue siendo uno de los títulos más importantes del mundo PlayStation y el más vendido de los desarrollados por Psygnosis.

¿Por qué es *Wipeout* uno de los títulos más importantes de PlayStation? Simplemente porque ilustra a la perfección la potencia gráfica de la consola y sus capacidades 3-D. La sistema gráfico del juego sigue siendo excelente, tanto que los guionistas del nuevo *Wipeout 2097* no han tenido que plantearse su modernización ni la recomposición del motor gráfico. Pudieron concentrarse en mejorar la acción del juego, tomando aspectos críticos del original y acabando de forma brillante los aspectos visuales.



En este momento, sería prudente explicar que *Wipeout* es un juego de carreras futurista que contiene una serie de circuitos ondulantes en los que unas naves flotantes estilo *Guerra de las Galaxias* compiten a toda velocidad. En realidad, las naves se agitan en el aire por encima de la pista y se pueden adquirir en ruta misiles, cohetes y demás munición. Los jugadores van oscilando a través de recodos de diversos niveles de dificultad en una competición terriblemente dura que a

Después de un año, Wipeout sigue siendo uno de los títulos más importantes para PlayStation y el más vendido de los juegos desarrollados por Psygnosis

Talon's Reach

Sin duda este circuito será vuestro primer puerto de escala. Según nuestras fuentes, está ubicado en un gran complejo industrial en Canadá. Es una ruta de aprendizaje bastante sencilla y con toda probabilidad la mejor para volar en el modo de dos jugadores. Si tocáis los frenos de aire conseguiréis unas velocidades ridículas. Es una introducción más suave que la original.



Sagarmatha



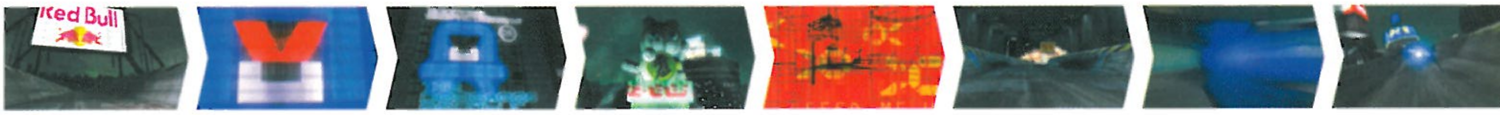
Otro circuito de la clase Vector, la más sencilla de las tres existentes; Sagarmatha se sitúa en las montañas nevadas tibetanas. Podéis llegar a esta conclusión porque nieva. De nuevo, es fácil de aprender y aunque necesitéis apretar los frenos a menudo, la victoria debería ser una simple formalidad después de un par de intentos. También es una excelente ruta para pilotar cuando estéis acoplados.

Cuatro Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible | Enlace en serie Compatible | Negcon Compatible | Dolby Surround

■ EDITOR:	Electronic Arts	■ DESARROLLADOR:	Psygnosis
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	■ PAÍS:	Gran Bretaña
■ PRECIO:	7.990	■ GÉNERO:	Juego de carreras



[1] El refuerzo del piloto automático debería haceros ascender un par de puestos. [2] Estás en el modo de enlace y vas perdiendo. Acierta con las zonas de aceleración correctas y pronto estaréis codo a codo. [3] Las dos flechas amarillas denotan una aceleración masiva. No la utilicéis en las curvas. [4] El final de la carrera. [5] Un patrocinador. [6] Una nave de rescate de vehículos. [7] La tenue línea azul. [8] El que os escribe tiene la vuelta más rápida. [9] Los box restituyen vuestra energía. [10] 236KPH y algunos aires serios. [11] Una explosión sin importancia.



Parece que Red Bull (la bebida energética refrescante) es útil para viajar a los clubs nocturnos del país con *Wipeout 2097*. La moda Technotronic reúne cafeína y espacio.



menudo resulta frustrante. Pero la diversión siempre está ahí: **la velocidad pura del juego es inmensa y recuerda la emoción de los recorridos de velocidad en los parques temáticos.**

Para este artículo hemos probado la recién aparecida continuación, *Wipeout 2097*, y tal vez ya sea hora de hacer una valoración. Ahí va una selección de comentarios de artistas, escritores y de una multitud de parásitos: «Este juego me ha convencido de que una conexión PlayStation para dos jugadores es una gran cosa». «Con *Wipeout 2097* ha sido la primera vez que de verdad he disfrutado de un juego». «Es terriblemente brillante. El juego con dos jugadores es lo más adictivo que jamás he visto». No, no veas los toros desde la barrera. «Parece más rápido que el primero, pero el modo de enlace entre PlayStations es la clave». Correcto. «No he jugado nunca porque no puedo acercarme a la máquina». Bobadas.

Como habréis deducido, hemos estado jugando con *Wipeout 2097* en el modo de enlace de dos jugadores. «¡Ah, pero..!» os oímos gritar, «tenéis dos copias del juego, dos PlayStations, dos teles y un cable de enlace. Muchos de nosotros no nos lo podemos permitir ». Sí, pero creednos: nosotros vemos un montón de juegos sobre diversas plataformas, y en ninguno de ellos la imaginación ha sido tan engranada, enganchada, surcada y penetrada como lo ha sido en *Wipeout 2097* para enlazar un par de consolas.

1



2



[1] Caramba, parece que hayamos jugado en el modo de enlace entre consolas durante siglos. Es mejor utilizar naves más lentas y manejables en los circuitos de mayor dificultad. [2] Una nueva característica son los enormes túneles oscuros.

En el primer *Wipeout*, el modo de enlace estaba limitado a un episodio de poca calidad en el que, como tenía unos circuitos muy estrechos y al chocar con los límites de la pista se producía una parada bastante larga, era fácil perder a tu rival de vista después de la primera curva si éste era sólo un poco mejor que tú. *Wipeout 2097* no es así. **Todos los circuitos nuevos tienen una circunferencia mayor, y si chocas con los límites es posible ir tirando por el margen.** Los refuerzos son más variados y ya que



Valparriso



Bienvenido a la jungla. Después de completar los sencillos circuitos Vector llega la hora de probar vuestro temple en la sección Venom. El primer circuito se encuentra en una selva Sudamericana y notaréis la superficie bastante más ondulada y las curvas más duras. Después de aprender cuándo utilizar las anclas y cuándo podéis dejarlo correr a sus anchas, lo hareis bien.

Phenitia Park

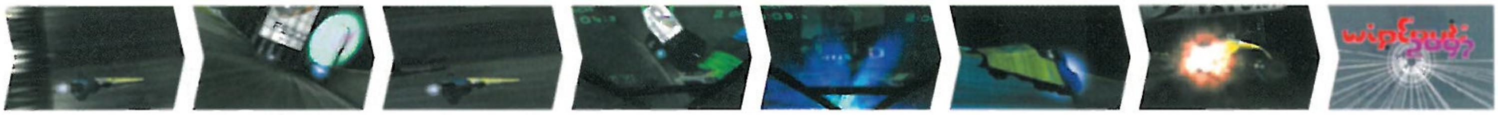
La segunda carrera Venom os sitúa en un parque comercial alemán recién construido. Queda claro que los diseñadores han trabajado duro para encontrar la manera ideal de mejorar los circuitos del original, y al hacer las pistas más anchas se han asegurado de que disminuya la serie de improperios lanzados con ira contra la pantalla. Asimismo no aminora hasta detenerse sólo con golpear los bordes de la pista como en el original.



Designers Republic

Como en el original, se ha elegido a Designers Republic para el diseño de los logos, y siguen siendo tan elegantes como siempre. Aunque no hay que olvidar que no nos convence aquella flecha del modo de enlace.

AURICOM
FEISAR
AG-SYS™
PIRANHA
QIREX



La presentación es una aventura impresionante, sin insistir en el aspecto de la distracción. Elegante, limpia y con la duración justa. Los editores toman nota.

Gare D'Europa

El modo Rapier y llega la hora de diferenciar a los hombres de los niños. O a las mujeres de las niñas. O lo que sea. Esta carrera se desarrolla en un metro francés abandonado y podría ser una idea proveerse de zanahorias crudas antes de empezar. No hay sólo giros infernales, sino que también debemos enfrentarnos a los túneles más oscuros desde Doom. Mantened las manos sobre esos frenos de aire.



Odessa Keys





La carrera final «normal» a emprender es diabólica. Y esto es antes de enfrentarse a los circuitos secretos y al equipo de carrera Phantom, donde todo sucede un 40 por ciento más rápido que antes. Odessa Keys es el último circuito futurista, que se halla suspendido sobre el Mar Negro. Como Gare D'Europa, parte de la carrera está virtualmente teñida de negro, así que bajad los ojos y miradlo.

las carreras otorgan más tiempo perdido, podéis concentraros en usarlos de forma eficiente. Correr tras tu adversario, sabiendo que tienes un misil a punto para entrar en combate, es más gratificante.



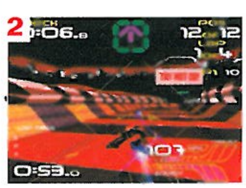
En realidad podemos afirmar que *Wipeout 2097* ofrece la mejor opción de enlace para nuestra pequeña amiga gris. En la carrera más sencilla, *Talon's Reach* (un circuito situado en un importante complejo industrial canadiense), se puede aprender en media hora dónde se encuentra cada uno de los ítems de refuerzo y cuál es la mejor estrategia para la competición. Esta carrera ha ocupado tres días de nuestras vidas; consigue llevar el síndrome del «sólo una vez más» hasta extremos muy peligrosos.

El concepto fundamental más destacado de la personalidad de *Wipeout* no se ha modificado. Además sigue estando presente la preciosa iconografía de Designers Republic; visualmente es casi lo mismo, sólo que la acción del juego es mejor. La estructura y la dificultad progresiva permiten que los principiantes no tengan excesivos problemas para resultar vencedores en las dos carreras fáciles (no se necesitan los frenos de aire); le tomaréis las medidas al procedimiento adecuado (una ligera presión sobre los frenos de vez en cuando), mientras que la clase Rapier (debéis utilizar las anclas repetidas veces) es mucho más peliaguda. Si completáis las seis carreras, debéis competir en dos circuitos adicionales. Y si los superáis, deberéis recorrer los ocho de nuevo: sólo en este momento el ritmo aumenta de forma considerable. Salid victoriosos y competiréis con el equipo secreto Phantom.

Sonido: Future Sound of London, Fluke, The Chemi-

La carrera Talon's Reach ha ocupado tres días de nuestras vidas. Ha llevado el síndrome del «sólo una vez más» hasta extremos peligrosos

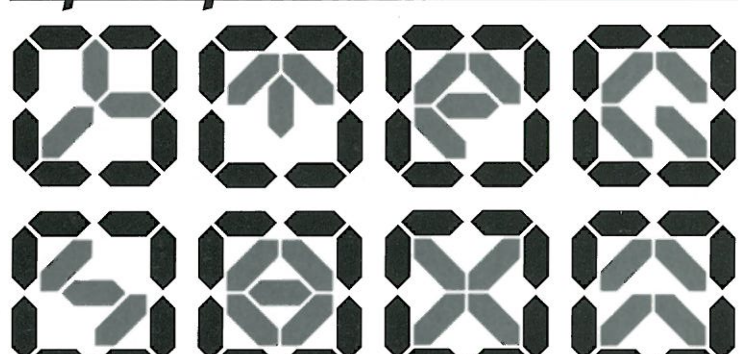
1


2


3


[1] Este túnel se llama Potemkin. Posiblemente debido a la famosa película de Eisenstein, El acorazado Potemkin. Era rusa. [2] Los fosos. De nuevo. Si tenéis un refuerzo Autopilot, no lo utilicéis cerca de los fosos porque os llevará directos al interior del foso. [3] Superficie ondulante.

El poder para las masas



Los refuerzos que se pueden encontrar en la secuela se han estructurado para darle mayor importancia a su recolección. Esto es fundamental en las partidas de enlace, en las que una escapada rápida puede significar la diferencia entre la victoria y la derrota. Nuestro favorito es el Quake Disruptor, que organiza un gran jaleo en la pista.

Wipeout 2097

[1] Es posible equivocar el camino. Debemos dar la vuelta y retroceder sobre nuestros pasos. [2] Siempre hay que ir con mucho cuidado al acercarse a los pasos de peatones. [3] Es mucho más fácil ver las naves delante de tu ahora que lucen una cola azul. [4] Una vez más: jugad en el modo de enlace.

1


2




3



4

...raramente la imaginación ha sido tan engranada, enganchada, surcada y penetrada como lo ha sido en *Wipeout 2097* para enlazar un par de consolas

cal Brothers, Phtek, Underworld, The Prodigy y Cold SToRaGE. Firestarter, de The Prodigy, es una melodía de explosiones que extiende su gran estilo a lo largo del juego, completándose con diversos sonidos agudos. Volvamos al juego.

Ahora las naves pueden sufrir daños, así que si sois destruidos por misiles o fulminados por bombas, podéis restaurar la energía de dos maneras: lanzándoos raudos sobre los ítems adecuados, o bien deslizándoos a través del camino del foso y saliendo al otro lado. Si mantenéis el control de la embarcación deberíais ser capaces de sortear los fosos sin perder demasiado tiempo. Debeis tener cuidado al activar el refuerzo *Autopilot* si estáis cerca de los fosos, puesto que os llevará directamente a su interior y, al desactivarse, casi siempre colisionaréis contra la pared más cercana. Oh, ya que hablamos de los refuerzos, existe uno llamado *Quake Disruptor* que lanza una onda de gran potencia a lo largo de la pista, destruyendo todo lo que alcanza su estela.

Desde luego, *Wipeout 2097* viene recomendado. Quienes hace un año desistieron de jugar con el primer *Wipeout* a causa de su elevada dificultad, encontrarán mucho más accesible a su sucesor. Como juego de dos jugadores, obtiene un insuperable 10, es fantástico. Para el piloto solitario, es mucho menos frustrante que la parte anterior: no lanzaréis improperios contra la pantalla con tanta frecuencia. Y así, después de muchas deliberaciones, el jurado se ha decidido por un nueve.

Alternativas

Wipeout 2097	9/10
Wipeout	8/10
CyberSpeed	3/10
Hi-Octane	6/10

¿Qué hay en el menú?

1


[1] Una pantalla de menú muy elegante.

[2] Las pistas Vector son divertidas.

2


3


[3] Los circuitos Venom son un poco más duros.

[4] En los Rapier atentos a los frenos de aire.

4


5


[5] Oscuro, exótico, con algunos giros bruscos.

[6] ¿Puedes mejorar tu vuelta más rápida?

6


7


[7] Aceleración fina. Lástima del color.

[8] El auricom siempre va bien.

8


9


[9] La nave más rápida. Es imponente.

[10] Bastante lento, pero más manejable

10


11


[11] Configurar los controles, ¿por qué no?

[12] SFX, popular música techno. O ambas.

12


VEREDICTO

Edición Oficial Española PlayStation Magazine

GRÁFICOS:	Oh, son buenos 9	ACCIÓN:	Excelente 9
SONIDO:	Sonidos Techno 8	PRESENTACIÓN:	Lo mejor 9
DURACIÓN:	Más largo con dos 8	ORIGINALIDAD:	Ni hablar 5

Una mejora significativa, incluso siendo más de lo mismo. Y si podéis enlazar, perderéis días, no, semanas enteras de vuestra vida.

9 sobre 10

PC FORMAT

¡NÚMERO 3 YA A LA VENTA!

ediciones zinco Multimedia

2 CD-ROM DE REGALO

- 1 CD de utilidades para sonido
- 1 Juego completo



Sorteamos 10 paquetes con Estudio Midi + EF2000 Evolution

- **RUMBO A LAS ESTRELLAS**
  Viajar al espacio con la única ayuda de su PC
- **AULA DIGITAL**
  Todo lo que se necesita para manipular fotografías
- **COMPARATIVO**
  Las mejores impresoras de inyección de tinta de color
- **JUEGOS**
  Análisis de Command & Conquer: Red Alert y F-22 Lightning
- Cómo llegar al final de... **Syndicate Wars**



LA REVISTA DE ENTRETENIMIENTO PC MÁS VENDIDA DEL MUNDO

Warhammer: Shadow Of The Horned Rat

Reunid vuestras tropas y preparaos para entrar en un **mundo complejo** y atormentado por fuerzas **sobrenaturales** y **sangrientos combates.** ¿Llegará a la fama el **guerrero gris de Sony** como plataforma de **juegos de estrategia?**



Entre los juegos desarrollados para PlayStation hay muchos títulos excelentes de carreras, algunos de los mejores juegos de combate cuerpo a cuerpo de la historia y bastantes títulos de deportes de gran calidad. Sin embargo, nuestra caja gris favorita no ha tenido muchas oportunidades de demostrar sus cualidades con juegos de estrategia, con la excepción de *X-Com: Enemy Unknown.* Pero esta situación va a cambiar con la aparición de *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat de Midscape.*

Shadow Of The Horned Rat es el primer juego basado en el sistema *Warhammer Fantasy Battle* de Games Workshop, un juego de guerra de tablero ambientado en un universo de fantasía en el que los jugadores reúnen y pintan ejércitos de miniaturas de plomo que se enfrentan en cruentas batallas. Existen tiendas afiliadas a Games Workshop en todo el mundo y, con independencia de lo que podáis opinar sobre los juegos que van acompañados de una montaña de libros de instrucciones y una colección de dados, la versión de tablero de *Warhammer* es un juego con el que se puede disfrutar. También es un candidato perfecto para convertirse en un juego de ordenador.



Aunque son fieras como parecen, vuestras tropas no son en absoluto suicidas. Si sufren un número excesivo de bajas, su moral se debilitará y se fugarán.

Vuestra fiel PlayStation se ocupa de las reglas de funcionamiento del juego y del transcurso de la acción, así como de controlar al enemigo y dejarte libre para que te concentres en tu estrategia y tus tácticas...

Sin embargo, en lugar de crear para consola una copia exacta de *Warhammer Fantasy Battle* (como suele pasar con los juegos de ordenador basados en juegos de guerra y juegos de mesa), los astutos amigos de Mindscape tenían en mente un proyecto más ambicioso. El resultado, *Shadow Of The Horned Rat*, es muy impresionante.



El juego se sitúa en el Viejo Mundo, una tierra despedazada por la guerra donde **un poderoso imperio humano lucha por sobrevivir a los continuos ataques de las fuerzas del Caos, por no mencionar las hordas invasoras de duendes, gnomos, gigantes, dragones, etcétera.** En el juego eres el líder

1



2



3



4



[1] El mapa del mundo de Warhammer [2] Los hechizos son una de las armas más poderosas. [3] Sólo tú puedes salvar la ciudad. [4] Tus regimientos se preparan para atacar.

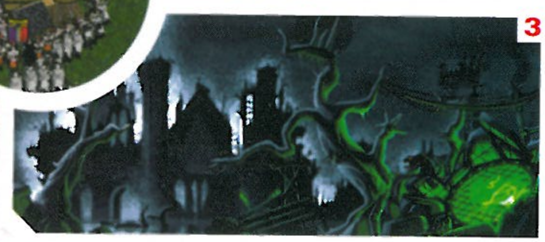
Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR:	Proein	■ DESARROLLADOR:	Mindscape
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	■ PAIS:	Gran Bretaña
■ PRECIO:	7.995	■ GÉNERO:	Estrategia/Juego de guerra

1

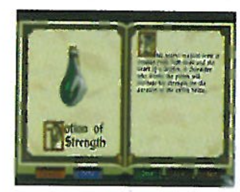
2



3

5

4


[1] Algunas de las últimas batallas son verdaderamente multitudinarias. [2] Hay muchísimo trabajo en el reino subterráneo de los enanos. [3,4,5] Una serie de secuencias animadas revelan la historia que se esconde tras el juego.


Muchas batallas esconden algunos objetos mágicos que podemos recoger. Estas pantallas muestran cuáles son sus poderes.



de un grupo de mercenarios recién formado que intentan ganar fama y fortuna alquilando sus servicios guerreros. Dado el peligro domina la vida en el mundo de Warhammer, los mercenarios siempre tienen trabajo.

El juego en sí está dividido en dos secciones principales: dirección y combate. La parte de dirección se lleva a cabo en la caravana de vuestro fiel contable, Dietrich. Aquí podéis inspeccionar vuestras fuerzas y fondos actuales, estudiar a los diversos oponentes con los que deberéis enfrentaros en la batalla, grabar el juego, practicar el combate y elegir la siguiente misión.

Al empezar, vuestro grupo se reduce a un solo regimiento de infantería y vuestro regimiento personal de caballería, pero a medida que progresáis en la partida y crece vuestra fama, podéis contratar nuevas unidades. Con el tiempo, acabaréis al mando de un ejército muy poderoso.

Al empezar el juego, las misiones disponibles son muy simples —proteger a un pueblo de duendes intrusos, o escoltar unos pocos vagones hasta una ciudad vecina— pero a medida que crecen vuestro ejército y vuestra fama, también aumenta la magnitud (y el peligro) de las misiones que se os ofrecen.

Después de seleccionar una misión, hay que decidir qué regimientos utilizar. Por cada misión cobras cierta cantidad de oro, cifra que hay que contrastar con los salarios de los soldados (llevar a la batalla un ejército muy grande facilita la victoria, pero es muy caro). Si se llega a la bancarrota, el juego termina (en el mundo de Warhammer no existen los préstamos a bajo interés).

Por otro lado, la elección de un ejército demasiado pequeño podría provocar un gran número de bajas que debilitase demasiado a nuestros regimientos e impidiese cubrir las vacantes con los siempre escasos refuerzos.



Locos, malvados y peligrosos...








A medida que avancéis en *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat* y crecerán los rangos de vuestro ejército. El éxito conlleva la fama, y nuevas unidades os ofrecerán su ayuda, cada una de ellas con distintas cualidades y debilidades. Estas pantallas informativas muestran todo lo que necesitáis saber para seleccionar alguna de las tropas disponibles.











[1] En cualquier momento, una batalla puede desembocar en un lío masivo en el que todos se golpean entre ellos. [2,3] En las profundidades de las montañas vive un dragón enorme al que tenéis que esquivar con mucho sigilo. [4] Seguro que los Skaven no están ahí arriba para nada bueno. [5] Los habitantes del pueblo no quedarán muy satisfechos si los enemigos destruyen sus hogares.



La sección de batalla del juego se inicia después de la elección de las tropas. El campo de batalla se vive en un hermoso entorno 3-D en el que se hallan colinas, bosques, ríos y edificios, además de vuestros regimientos y los del enemigo. **Se puede desplazar el punto de vista, acercarse y alejarse de un punto, e incluso girar alrededor para ver la acción desde un ángulo distinto.** En los límites de la pantalla aparecen estandartes que indican la posición de las unidades que quedan fuera del campo de visión, de modo que podemos hacernos una idea de dónde está cada cosa, aunque también existe un mapa global que muestra el campo de batalla al completo.

Antes de empezar el baño de sangre y la matanza, la primera tarea es colocar las unidades de forma adecuada. Hecho esto, comienza la auténtica batalla. Justo en ese momento, nos percatamos de la gran habilidad de nuestros astutos

El nivel de detalle es asombroso, al igual que la animación de cada uno de los soldados... Es casi tan bueno como ver Braveheart, pero bajo tu mando





El mapa aéreo suele proporcionar una visión más clara de lo que está pasando, y muestra la situación de todas las unidades.





[1] Máquinas de guerra descomunales lanzan bombas explosivas contra tus tropas. [2] Tu Hechicero Azul posee una ristra de hechizos muy prácticos, incluido este peligroso relámpago que acaba de lanzar contra el regimiento enemigo.



PlayStation Magazine 1 (Edición oficial Española)

VEREDICTO

GRAFICOS:	**Paisajes 3-D muy detallados 8**	ACCIÓN:	**Más intensa que un océano 8**
SONIDO:	**Repetitivo/efectos buenos 7**	PRESENTACIÓN:	**Sólida, no inspirada 7**
DURACIÓN:	**¿Cuánto rato quieres jugar? 9**	ORIGINALIDAD:	**Idea vieja, aire nuevo 7**

Aunque tuviera mucha competencia, *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat* seguiría siendo un juego de estrategia fabuloso. Será muy difícil de superar.

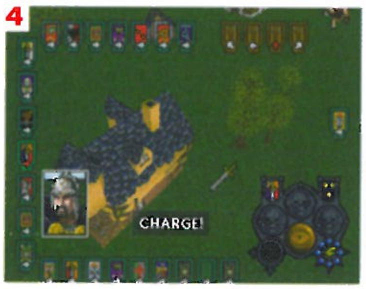
8 sobre 10

Warhammer











[1,2,3] Después de cada batalla, una serie de pantallas informativas dan cuenta de los resultados obtenidos. [4] Las construcciones y los árboles poseen un nivel de detalle impresionante. [5] Algunas misiones transcurren en la oscuridad.



amigos de Mindscape. *Warhammer Fantasy Battle* se juega por turnos; los jugadores se alternan para mover sus unidades y atacar. En cambio, *Shadow Of The Horned Rat* se juega en tiempo real. Nuestra fiel PlayStation se encarga de todas las reglas y del transcurso del juego, dejándonos libres para concentrarnos en nuestras estrategias y tácticas, dar órdenes a nuestras unidades, y planear los siguientes movimientos.

En pocas palabras, *Warhammer: The Shadow Of The Horned Rat* es un trabajo sorprendente. Los gráficos no parecen gran cosa en las capturas de pantalla, pero hay que ver funcionar el juego para poder apreciarlos en su verdadera magnitud. Es muy difícil no entusiasmarse con *Warhammer* cuando uno envía a la infantería a la carga colina abajo hacia las hordas enemigas, mientras los arqueros y ballesteros les lanzan un diluvio de flechas y la caballería ataca desde los flancos aplastando bajo los cascos de sus caballos a los desventurados enemigos. El nivel de detalle es asombroso, como asombrosa es la animación en cada uno de los soldados por separado. Los efectos de sonido son perfectos: las espadas emiten chirridos metálicos al golpear las armaduras, los soldados gritan al caer en el combate. Es casi tan bueno como ver *Braveheart*, pero esta vez está todo bajo tu mando.

Alternativas...

Warhammer: SHR	8/10
X-Com: Enemy Unknown	8/10

Sin embargo, los gráficos y el sonido son, en el mejor de los casos, aspectos secundarios de *Warhammer: Shadow Of The Horned Rat*. Lo que en realidad hace que sea un juego tan bueno es la intensidad de la acción. La dirección del ejército y la selección de misiones son tareas muy estimulantes, con incontables factores a tener en cuenta, y las batallas en sí mismas ofrecen un número ilimitado de posibilidades.

Cabe destacar, dada la complejidad del juego, que el sistema de control funciona a la perfección. Aunque su manejo resulta un poco truculento al principio, una vez dominado es posible superar las batallas con comodidad y dirigir las diversas unidades con relativa facilidad. Cada batalla se puede ganar de diversas formas que podemos entretenernos en descubrir a base de repetir la misma batalla, utilizando planes y tácticas distintas. Dado que hay más de 50 misiones, y las elecciones realizadas influyen en cuáles serán las misiones disponibles posteriormente, este juego puede teneros ocupados durante bastantes semanas. Incluso después de llegar al final, podéis volver atrás y escoger otras misiones, tomando un camino diferente a través de la historia que se nos revela.

Aunque parezca contradictorio, esta gran profundidad y complejidad es precisamente lo único criticable de *Shadow Of The Horned Rat*. No os equivoquéis: es un juego difícil cuyo dominio requiere bastante tiempo, por lo que no le gustará a todo el mundo. No está pensado para sentarse frente a él durante 15 minutos; antes de empezar, debeis estar preparados para gobernar los controles, probar diversas tácticas y soportar varias derrotas humillantes.

Si tenéis ganas de probar algo diferente y estáis preparados para dedicarle algunos esfuerzos, es un juego excelente que tiene muchas cosas que ofrecer. Con *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*, no sólo queda demostrado de forma irrefutable que la PlayStation es capaz de manejar juegos de estrategia, sino también que puede hacerlo realmente bien.



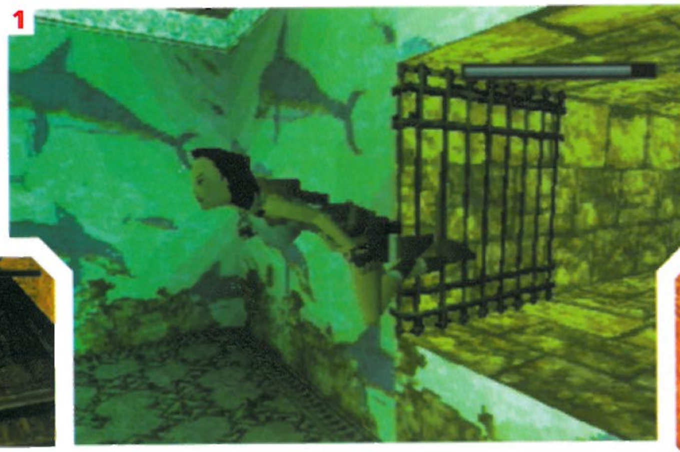
Cada unidad posee un estandarte propio que la representa en el mapa global de los escenarios de batalla.



La historia de la Gema mágica robada por los malvados Skaven está explicada en unas interesantes secuencias animadas a lo largo del juego.



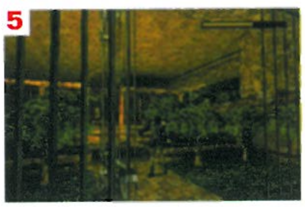
En alguna ocasión, tu ejército caerá en una emboscada y no tendrás tiempo para colocar tus tropas ni para explorar el campo de batalla de antemano. Las cosas se ponen feas.



[1] ¡Mira esto! No son imágenes de la introducción, sino escenas del mismísimo juego. [2] Uff, esto duele. [3] ¿Qué querrá decir M.I.D.A.S.? [4] ¡Eeh, mira qué encías tiene ése! [5] Un jardín de delicias místicas. [6] Échale una ojeada al techo. Esto es lo que se llama arquitectura esotérica de primer orden.











Tomb Raider

¡Aparta, Resident Evil! Hay un chico nuevo en el barrio que pretende convertirse en el rey de los juegos de aventuras.

Abrid paso a Lara Croft y *Tomb Raider*.

PlayStation Magazine STARPLAYER

Deja lo que estés haciendo y presta atención. *Tomb Raider* es uno de los mejores juegos que se han visto nunca. Es uno de esos ejemplares revolucionarios que cambian el curso de la historia de los juegos para siempre; uno de esos que toman todos tus prejuicios acerca del tema, los desbaratan y demuestran todo lo que la PlayStation puede dar de sí. Lo mejor de todo es que últimamente hemos tenido una avalancha de nuevos títulos excelentes que muestran la potencia de los 32 bits de esta bestia gris: *Resident Evil, Formula One, Tekken 2* y, ahora, *Tomb Raider*.

¿Qué tiene *Tomb Raider* de extraordinario? Para empezar, unos gráficos que te impresionarán. Las pantallas incluidas en estas páginas no les hacen justicia: tienes que verlos en movimiento para darte cuenta de lo ingeniosos que son.



Cavernas oscuras e insalubres, palacios secretos subterráneos, enormes monumentos; todas estas cosas cobrarán vida en tu televisor. *Tomb Raider* se ve tan bien que resulta divertido dedicarse simplemente a explorarlo: caminar hasta las cosas y observarlas, deambular de un lado a otro y maravillarse con el escenario son actividades suficientemente entretenidas para justificar la compra del juego.



La segunda excelencia de *Tomb Raider* estriba en tu personaje, Lara, y en la forma en que se mueve. La puedes contemplar en estas páginas, en varias poses de acción. **La buena nueva es que está totalmente bajo tu control y que su libertad de movimientos es ilimitada: puede acceder a cualquier rincón que aparezca en la pantalla.** Puede caminar, correr, saltar (hacia delante, hacia atrás y hacia los lados), rodar, trepar, empujar, arrastrar, disparar, nadar, bucear o simplemente quedarse quieta. El personaje permite el control total por medio de un sistema que asigna una función a cada uno de los botones y que a menudo requiere combinarlos. Dicho así, parece difícil controlar a Lara, y en efecto lo es. Pero sólo al principio....

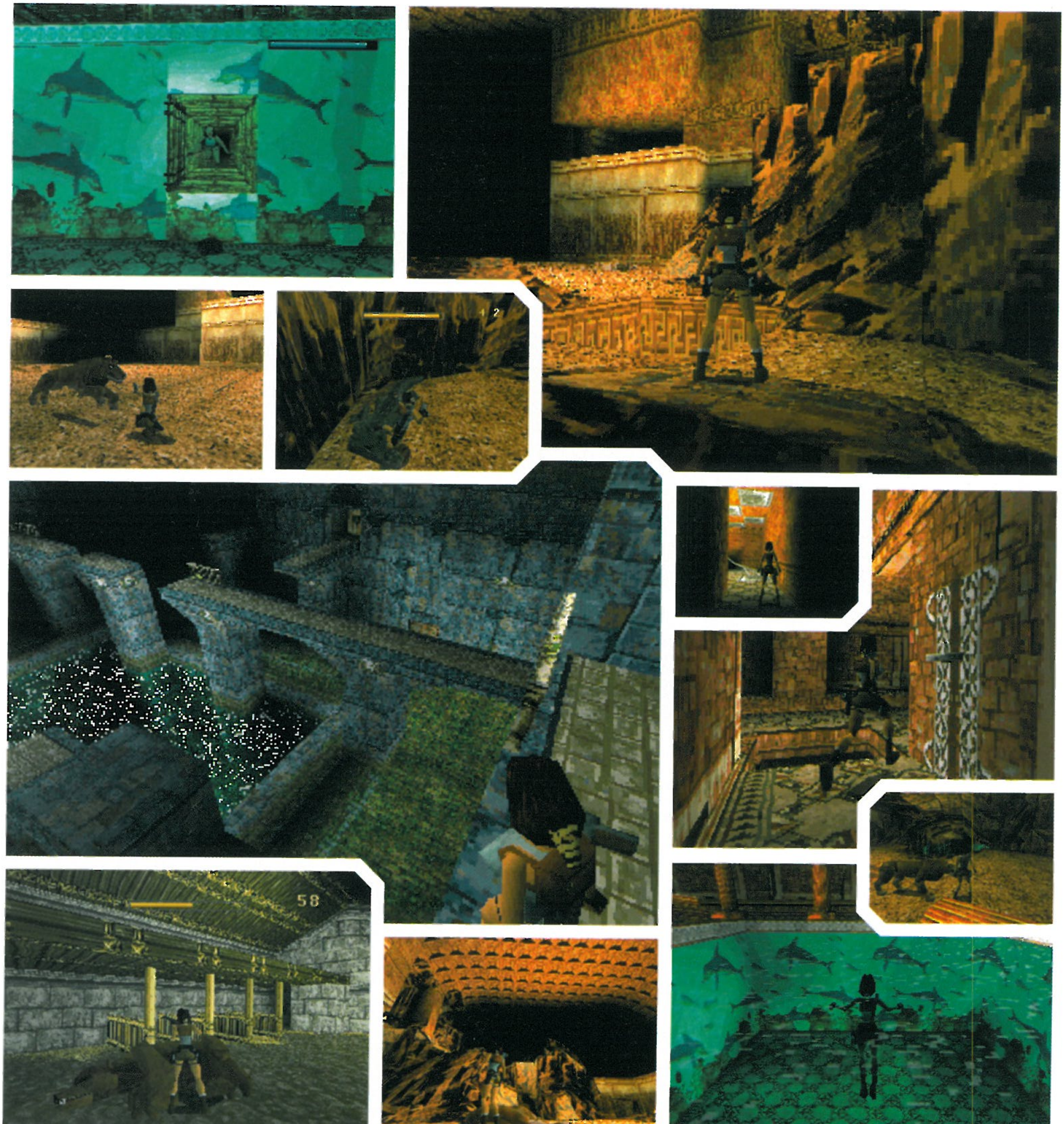


La tercera matrícula de honor que merece *Tomb Raider* es que el juego

Tiene un aspecto tan fantástico que resulta divertido dedicarse a explorar los escenarios; la experiencia de recorrer las pantallas y maravillarte con lo que ves resulta suficientemente entretenida para justificar la compra del juego

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible · Dolby Surround

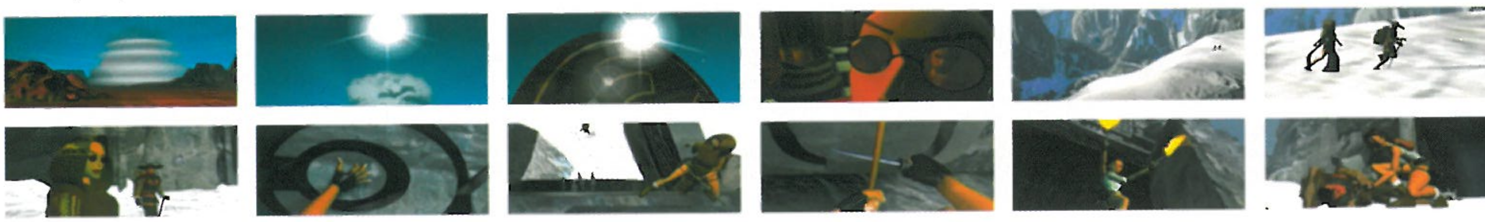
EDITOR:	Proein	PROGRAMACIÓN:	Core Design
FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	PAÍS:	Gran Bretaña
PRECIO:	9.990	GÉNERO:	Aventura en 3-D

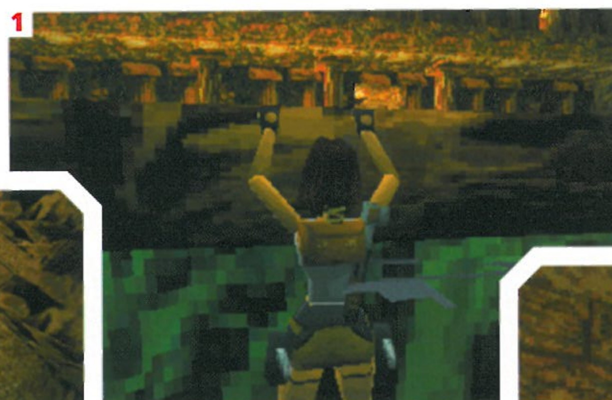


Hay tantos lugares sugerentes y misteriosos para explorar, que después de una sesión con el juego te sentirás como si hubieras estado recorriendo un yacimiento arqueológico por tu propio pie. Y si crees que estas imágenes sobre el papel tienen buena pinta, espera a verlas en movimiento. Los responsables de esa maravilla son los fenomenales efectos de iluminación que se utilizan sobre todas las superficies. En esta página tienes un montón de ejemplos del realismo de los gráficos.

Desde el principio

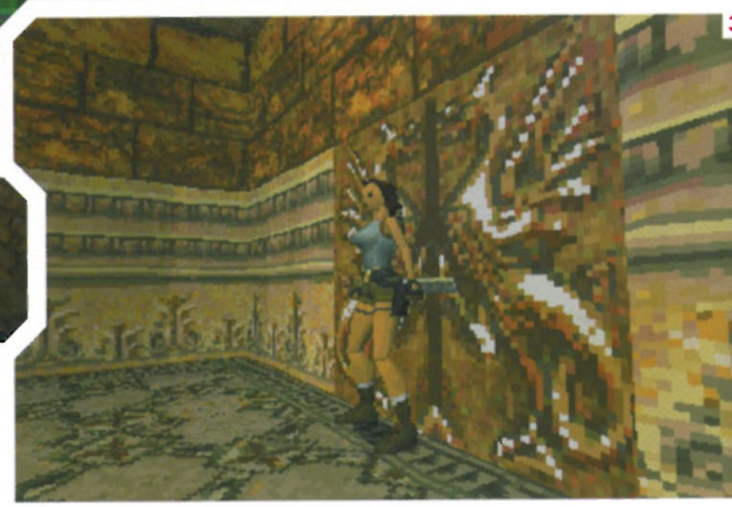
¿De qué va la historia? Eres Lara Croft, una joven aristócrata inglesa con ínfulas aventureras. Una especie de Indiana Jones, pero es una mujer y no imparte clases de arqueología. Sea como sea, una siniestra megacorporación internacional se pone en contacto contigo para que recuperes un antiguo artefacto. Aceptas y te diriges al Perú más profundo, a un lugar donde tienes motivos para creer que se encuentra el objeto que buscas. Nada más llegar, tu guía muere en las fauces de una salvaje jauría de perros. Pero tú, sin pestañear, abres unas puertas enormes y te internas en el laberinto con determinación. Así comienza la aventura. Más tarde, Lara se verá implicada en una conspiración de dimensiones estremecedoras, y en su momento visitará yacimientos arqueológicos en todos los rincones del mundo, en una difícil búsqueda del secreto que se esconde tras el juego.

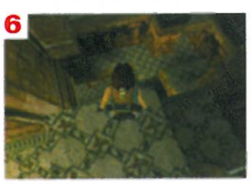


1


2


7


3


6


5


4


[1] Bajo tu control, la dulce Lara puede ejecutar las maniobras más ingeniosas. [2] Eso de ahí parece una rata gigante. [3] Y si empujo aquí, ¿qué pasa? [4] Glup. Mejor no mirar abajo. [5] Je, je, a veces la cámara toma unos ángulos la mar de sugerentes. Ejem ... [6] Qué, ¿te estás mareando? [7] Esto tiene muy mala pinta.

está diseñado con una gran maestría. Los primeros niveles te introducen gradualmente en la acción, permitiéndote adquirir la destreza necesaria para controlar totalmente a Lara a medida que lo necesitas. Así, casi sin darte cuenta, estarás usando los controles instintivamente, consiguiendo que Lara realice los movimientos más fantásticos que puedas imaginar (el juego dispone hasta de un gimnasio para entrenarse).

Este hábil diseño se nota incluso en los rompecabezas, que son el corazón del juego. Para avanzar en el juego tenemos que llevar a cabo ciertas tareas: hay que accionar palancas que muestran pasadizos secretos, encontrar llaves que abren puertas, disparar a monstruos y desplazar bloques, para alcanzar tus objetivos. Todo el juego está diseñado con elegancia. Los rompecabezas poseen una lógica que te ayuda a resolverlos y rara vez desembocan en caminatas agotadoras a través de niveles en busca de algún objeto. Al contrario, se hallan integrados en el juego hasta tal punto que apenas parecen rompecabezas. Justo cuando es preciso, aparece un botiquín para ayudarte a sobrevivir o la posibilidad de guardar la partida para almacenar tus valiosos progresos. Lo mejor de todo es que los rompecabezas de resolución obligatoria para continuar el juego nunca están más allá de tus posibilidades; siempre hay otra manera de resolverlos.



Los puzzles poseen una lógica que te ayuda a resolverlos y rara vez desembocan en caminatas agotadoras a través de niveles en busca de algún objeto

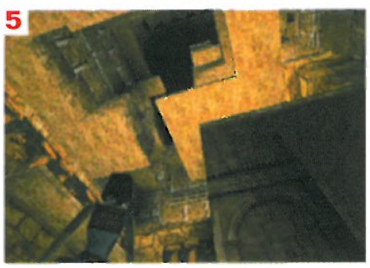
¿Hay algún otro aspecto de *Tomb Raider* digno de reverencia? Desde luego. Al igual que Resident Evil, este juego está concebido como una película, así que posee un argumento sólido (échale un vistazo al apartado *Desde el principio*, en esta misma página). No querríamos chafarte la historia, pero te podemos adelantar que el

1

2

3



5

4


[1] Una aproximación cautelosa, armas en ristre. [2] En apuros con la mona Chita. [3] Tranquila, todo se arreglará. [4] ¿Habías visto alguna vez un jue-go con un aspecto tan real? [5] ¡No me digas que tengo que llegar hasta allá arriba !



juego alcanza su punto culminante hacia el final, en una inquietante experiencia submarina.

A medida que el juego avanza, la trama se va desarrollando.

Hay un montón de detalles que también contribuyen a hacer de *Tomb Raider* un juego fantástico. Por ejemplo: cuando apunta con un arma, Lara frunce el ceño indicando que está concentrada; la música (que, por cierto, es bastante siniestra) asciende en crescendo en los momentos apropiados; y existen dieciséis niveles gigantescos para explorar que deberían asegurarte cientos de horas de entretenimiento antes de llegar al final del juego.

Tomb Raider te proporcionará una de las experiencias de juego más intensas y satisfactorias a las que puedas aspirar jamás. Los decorados son tan realistas, Lara es tan controlable y los rompecabezas están tan integrados en la trama, que acabarás identificándote con tu personaje y con su misión. Habrá momentos, cuando Lara esté en las alturas ejecutando complicados saltos, en que mirarás hacia abajo y sentirás auténtico vértigo. En otras ocasiones, en lo más reñido de un combate contra leones, perros, osos, monos, dinosaurios y demás, te convertirás repentinamente en una máquina de matar, rebosante de adrenalina.

En fin, que ningún otro juego te ha dado tanta sensación de ser el protagonista como éste. Apresúrate a cómpralo en cuanto lo veas en el escaparate.

Alternativas...

Tomb Raider	10/10
Final Doom	9/10
Resident Evil	9/10
Fade To Black	8/10

Hay que ver cómo se mueve...



En la seguridad de tu gimnasio personal, puedes aprender a manejar a Lara. Te hará falta más adelante.

VEREDICTO

PlayStation Magazine

GRÁFICOS:	Increíbles 10	JUGABILIDAD:	Inmejorable 10
SONIDO:	De cine 9	PRESENTACIÓN:	No es de este mundo 10
ADICCIÓN:	Enorme 10	ORIGINALIDAD:	Especie de plataforma 8

No encontrarás un juego mejor en estos momentos. *Tomb Raider* es el tipo de entretenimiento para adultos que la PlayStation necesita y merece.

10 sobre 10

Burning Road

Después de achicharrarse las posaderas en las chimeneas, lo último que querría Papa Noel es quemarse los dedos con un regalito como éste...

El japonglés —ese batiburrillo de japonés e inglés— es una maravilla. Tiene su gracia que cuando acaba la carrera y la voz en *off* del juego te ha dicho claramente que has quedado el primero (*«you´ve placed first»*), que en la pantalla aparezca que has *jugado* primero (*«you´ve played first»*).

Disfruta estos pequeños detalles porque son lo único de este juego que te hará sonreír. Puedes elegir entre cuatro coches y tres circuitos. Y si no tienes suficiente, dos piedras. Como ya te puedes imaginar, el juego consiste en elegir un vehículo y dar cinco vueltas en cada carrera. Si las completas dentro del tiempo límite y llegas entre los dos primeros, podrás pasar a la siguiente ronda. Esto es en el modo de campeonato. En cambio, en el modo de calentamiento, simplemente eliges cualquiera de los tres circuitos y corres, sin más.

1


2


[1] Los coches lucen características de conducción diversas. Algunos tienen buen agarre a la pista, otros son más veloces.... [2] El camión del Monstruo de Fuego es lento pero tiene un agarre en las curvas soberbio.

Por supuesto, una vez has acabado la carrera, verás tu actuación de nuevo, en el modo de repetición. Paciencia. Sobre todo cuando has quedado cuarto y el juego ya había terminado de todas maneras. Pues no, no hay más, al menos en el modo de un jugador. En el modo de enlace entre dos consolas, te lo pasarás mucho mejor compitiendo con un colega. Aun así, la diversión no dura mucho.

Técnicamente, *Burning Road* está relativamente bien acabado (tiene unos cuantos problemillas, aquí y allá) y los coches se manejan bastante bien. Incluso hay diferencias apreciables en las conducciones de los cuatro vehículos disponibles. **Es muy divertido destrozar y chocar contra los coches controlados por el ordenador.** Pero eso no es suficiente. Ni siquiera los obstáculos que hay en la carretera



1


2


3


4


[1] El modo de repetición permite apreciar en todo detalle lo mal que has conducido. [2] Octavo de ocho. ¡Pisa el acelerador a fondo! [3] Debes estar atento a los objetos en la carretera, tales como bidones y conos. [4] U otros coches.

Alternativas...

Need For Speed	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Burning Road	5/10
Impact Racing	5/10

PlayStation Magazine

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Impresionan pero con fallos 7	DIFICULTAD:	Demasiado fácil 6
SONIDO:	Demasiado 'wahoo' 7	PRESENTACIÓN:	Muy mediocre 5
DURACIÓN:	Menor de la debida 6	ORIGINALIDAD:	Casi ninguna 2

Aunque *Burning Road* tiene un buen aspecto, lo cierto es que no hay suficiente emoción en el juego.

5
sobre 10

Un Jugador · Enlace en serie Compatible

EDITOR:	Arcadia	CREADOR:	Toka
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D	PAÍS:	Japón
PRECIO:	8.490	GÉNERO:	Simulador de carreras

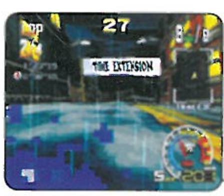






[1] Hay tres superficies sobre las que competir [pistas empantanadas, nevadas y resbaladizas, o, en fin, carreteras de verdad]. [2] Puedes mantener un ojo alerta sobre el estado de la carrera a través del escáner de tráfico [a la derecha de la pantalla, arriba] [3] ¿A quién se le ocurrió traer el clima a los juegos de ordenador?





(bidones de basura, conos de tráfico, barreras metálicas y demás) consiguen hacerlo más divertido y más largo, ya que te limitas a golpearlos, frenando unos cuantos quilómetros/hora, y sigues adelante como si nada. Es poco probable que no puedas acabar una carrera, a pesar de que dispones de pocos segundos para llegar a cada punto de control, ya que parece haber uno apenas cada cien metros. **Pronto estarás harto de escuchar a cada minuto una voz en *off* diciendo que has conseguido tiempo extra**. Todo esto es bastante mediocre. Incluso padece el síndrome «estás en la primera posición, chocas contra una pared y retrocedes a la octava», lo cual es impropio de otros juegos que no sean arcade. Si el juego tuviera más opciones no le encontraríamos tantos problemas. ¿Qué hay que decir de los modos de transmisión manual y automático ? El acabóse: en uno tú cambias de marcha por ti mismo y, en el otro, dejas que sea el juego el que lo haga. Pues vaya.

En general, jugar con *Burning Road* resulta una experiencia totalmente insatisfactoria. No es que esté mal o tenga fallos, pero es que tan mediocre... No hay nada en el juego que resulte convincente para jugar más de dos días. Ni siquiera el modo de conexión. Ni siquiera correr en sentido contrario en el modo de calentamiento (para hacerlo, basta darle al acelerador y girar 180 grados. Si vas contradirección, cruzarás la línea de tiempo extra y te convertirás en el líder de la carrera. Entonces los demás coches se lanzarán a tu persecución. No deberían tomarse la molestia.

Técnicamente *Burning Road* está relativamente bien acabado y los coches se manejan bastante bien. Incluso hay diferencias apreciables en las conducciones de los vehículos... Pero eso no es suficiente.

Cariño, tu puedes conducir mi...

Puedes elegir entre cuatro coches, y todos ellos se conducen de manera diferente. En el supuesto de que consideres que la capacidad de un coche para desplazarse lateralmente es una característica de conducción, ya que éste es prácticamente el único factor distintivo. Los bólidos parecen tener algo de agarre cuando giras (a menos que estés en una parte helada muy resbaladiza del circuito), mientras que Nitro, en amarillo y verde, responde bien en línea recta, pero no podría tomar una curva aunque lo intentara, lo cual es una lástima, dado que hay varias curvas en todos y cada uno de los circuitos.



Coche azúl

El segundo en arrancar tras el camión del Monstruo de Fuego. Elígelo cuando te hayas familiarizado con el circuito. Al menos luce bonitas bandas azules.



Carro del monstruo adiente

Es más lento, pero tiene el mejor agarre. Empieza con éste y aprende a derrapar en las curvas mientras te familiarizas con los circuitos.



Nitro

Es el mejor de la pandilla, ya que alcanza la velocidad punta más alta. Pero presenta una capacidad de agarre 2. Hay una diferencia notable entre 1 y 2. .



Pequeño rojo...

El suyo es el reino de la velocidad endemoniada. Este pillo resbala mucho, aunque puedes resarcirte de los choques en las curvas pisando a fondo en línea recta..

Darkstalkers: The Night Warriors

Por fin la respuesta tan largo tiempo esperada de Capcom al famoso *Street Fighter II*. Pero, ¿serán las ocurrentes animaciones y suntuosos escenarios suficientes para ensombrecer al inquebrantable Street Fighter Alpha?

1


2


[1] Elige uno de los 10 luchadores más raros nunca vistos. [2] Pyron (derecha) es el jefe de los monstruos.

La opinión generalizada sobre *Darkstalkers: Los Guerreros de la Noche* es que, al igual que sus colegas (los super héroes *X-Men* COTA y Marvel), no es sino un Street Fighter con otros duendes. No tiene nada de extraño e incluso jugó en su favor cuando salió en juegos Arcade. Sin embargo, los ávidos incondicionales de Street Fighter te dirán que aunque las maneras de jugar parecen idénticas al principio, existen algunas diferencias menos evidentes que los convierten en juegos distintos.

Desde luego también hay algunas similitudes obvias. Darkstalkers sigue el recurrente argumento Capcom, donde varios luchadores de todos los rincones del mundo se enfrentan en un torneo de puñetazos y toda clase de artes marciales sin más objeto que descubrir quién es el más duro entre los duros.

1


2


[1] Por extraño que pueda parecer, Morrigan lanza su ataque de la cabeza de pez gigante. [2] Lord Raptor debería hablar con un médico.

Los escenarios son muy envolventes, logrando que casi te sepa mal destrozar las cosas a tu alrededor cuando golpeas a tu rival.

De nuevo, como ya ocurría en Capcom, los combatientes parecen haberse pasado años puliendo sus mortíferas habilidades, y **cada uno tiene su propio estilo de lucha y movimientos especiales con su sello personal**. Sus rivales están comprendidos por un repertorio de 10 monstruos que incluye a casi todos los clásicos, desde el hombre lobo hasta la momia del faraón. Este siniestro grupo de personajes ha sido dibujado con la gracia habitual de Capcom y están animados incluso con más humor del que es usual, siendo ejemplos de ello las versiones en miniatura de los personajes, una vez han sido alcanzados por el hechizo de Anakari (la transformación de Talabain en el colérico Dashshund es particularmente divertida) y la abrasión de la ropa y el pelaje son alcanzados por una bola de fuego.



1





2

[1] Lord Raptor intenta convencer a John Talbain de los beneficios de la Terapia de Shock para conseguir un pelaje brillante [2] Quienquiera que ideara estos pies gigantes debe tener un gran sentido del humor.

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Los mejores de su clase 10	JUEGO:	Estimulante 8
SONIDO:	Acertado 7	PRESENTACIÓN:	Magnífica 9
DURACIÓN:	Larga 8	ORIGINALIDAD:	Mejorable 7

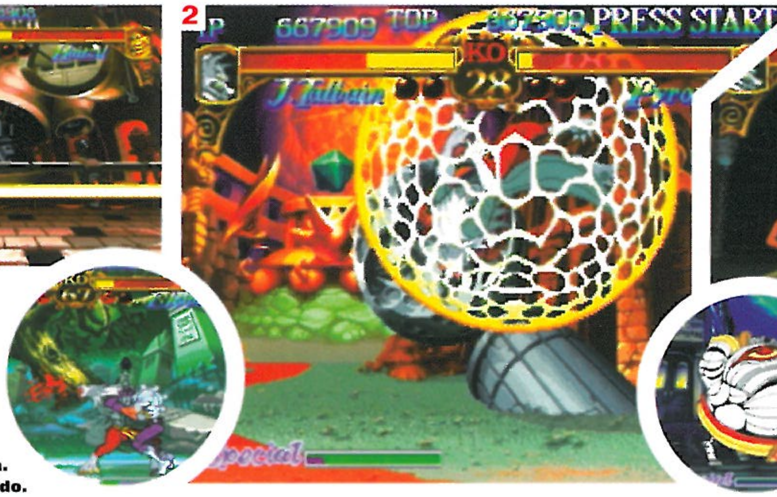
Decididamente no es Street Fighter, lo cual, por extraño que parezca, puede ser bueno y malo a la vez. Es un juego de transición.

7 sobre 10

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

■ PUBLICACIÓN:	Virgin	■ DESARROLLADOR:	Capcom
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	■ PAÍS:	Japón
■ PRECIO:	8.995	■ GÉNERO:	beat 'em up 2D

1


2


3


[1] No, no es un aspirador estropeado. Es el rayo congelante de Hutzel [2] Talbain no debería haber escuchado las súplicas de Pyron, reclutando voluntarios para su nueva empresa. [3] Dimitri está acalorado.

Al tiempo que los personajes son de la alta calidad habitual, los creadores han perdido el *oremus* con los escenarios, creando algunos de los más suntuosos del género. Hasta tal punto es así que el único juego que puede rivalizar con *Darkstalkers* al respecto es Street Fighter Alpha II. No sólo son prolijos en colorido y altamente detallados, sino que además son muy envolventes, logrando que casi te sepa mal destrozar las cosas a tu alrededor cuando golpeas a tu rival.

Estética aparte, el secreto que se esconde tras éxito de las series de Street Fighter ha sido su afinado motor de juego. Los personajes del juego están constreñidos por ciertas normas o restricciones, con excepción de los controlados por ordenador, que son propensos a llevar a cabo increíbles proezas cuando sus límites de energía caen por debajo de cierto nivel.



Ejemplos de cómo opera este motor se encuentran en la animación de los personajes. **Cuando un personaje recibe un fuerte impacto, experimenta un movimiento de retroceso** que da tiempo al agresor de perpetrar un nuevo ataque. Y ahí tienes cacao para rato. Cada vez que un personaje hace un movimiento especial, hay un tiempo obligado de recuperación para dar a su oponente la oportunidad de contraatacar.

El motor de 2-D para *beat 'em up* de Capcom ha sido retocado y mejorado con cada nuevo lanzamiento de un juego. Hay un buen puñado de características llenas de ingenio, tales como la posibilidad de lanzar proyectiles y quedar suspendido en el aire, tener varios proyectiles en pantalla cada vez, o desplazarse hacia delante o hacia atrás como una exhalación, simplemente pulsando dos veces el joystick. Además de eso, hay algunas sutiles modificaciones, como el derroche de proyectiles, que exigen nuevas tácticas y habilidades. Hay también un medidor especial al pie de la pantalla que cuando está completamente cargado permite a tu personaje ejecutar cualquier supermovimiento o incrementar los destrozos de movimientos especiales. Estos cambios consiguen que el juego sea menos rutinario que Street Fighter y que, mejorado por la comicidad de su animación, sea más divertido de jugar.

Sin embargo, Darkstalkers está lejos de ser perfecto, e incluso a veces puede resultar irritante. Para principiantes es condenadamente difícil. Esto se debe principalmente a las 'relajadas' reglas que conceden a la inteligencia artifical del personaje demasiada libertad. Puede llegar a ser exasperante que el movimiento que has estado perfeccionando durante horas se convierta en una patada o puñetazo ordinarios. Es casi imposible completar el juego con la configuración por defecto con sólo tres personajes.

Esto no impide que Darkstalkers sea un juego muy divertido, sobre todo en modo de dos jugadores, aunque parece un poco raro lanzarlo ahora, después de que *SFA*, técnicamente superior, haya salido hace meses.

Alternativas...

Street Fighter Alpha	8/10
Darkstalkers	7/10
Street Fighter: The Movie	6/10

1


2


3


[1] Vladmir no-me-llames-Ryu en su pose de triunfador. [2] Johny Talbain recibe su premio tras la victoria. [3] La arrogancia de Pyron es más que notable.

[1] Desilusionado con el tratamiento de Raptor para un hermoso pelaje, Talbain visita el centro terapéutico de Victor. Mala jugada. [2] Una de las maravillas incorporadas a Darkstalkers son los proyectiles tierra-aire.

2


1


Starwinder

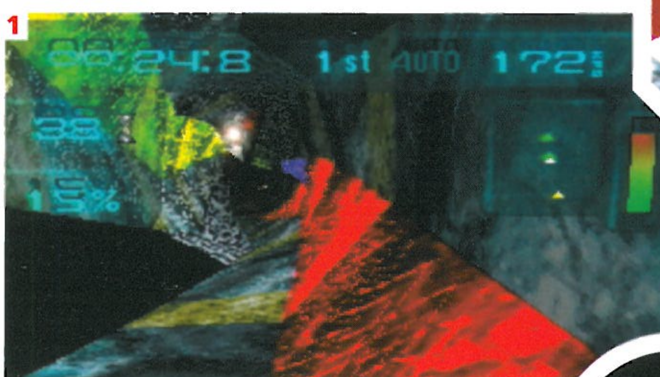
Cruzan la galaxia vertiginosamente en oleadas interminables. Son los **bólidos del espacio**, pasando por delante de tus narices, y pronto estarán en tu tienda más próxima.

[1] Uno puede descubrir a través del escáner en pantalla dónde están las otras naves. **[2]** Cuidado con pasarse de los límites: puede llevarte una eternidad reincorporarte a la carrera. **[3]** Visualmente no mata. **[4]** Un enfoque del final poco corriente. **[5]** Una pantalla de menú que es todo un puzle.

3


4


5


1


2




El bólido espacial es popular entre las empresas editoras de juegos. El 'futuro', al parecer, vende. Uno puede imaginarse la reunión de junta sobre software creativo de la mañana del lunes, con los creativos y sus incfables coletas, sentados alrededor de la mesa, listos para presentar su último bólido del espacio que-te-pasa-por-delante-de-las-narices, cada uno de ellos con su exclusiva, enrevesada y bien ensayada trama. **En un planeta llamado Ethon, a millones de años luz en el futuro, hay una presencia maligna, naves espaciales y extrañas criaturas, y todo eso.** En fin, ese tipo de cosas que tú conoces tan bien.



Tarquin abre fuego y su coleta se agita con expectación. «Bueeeenooo, yo lo veo así. Hace millones de años, una extraña fuerza dejaba sentir sus efectos y todas estas pistas ondulantes aparecieron misteriosamente (ahora están esparcidas por la Vía Láctea, Marte y una galaxia tamaño familiar). Ah, casi lo olvido, y por el planeta Ethon. Y ahora las naves espaciales circulan por ellas y compiten en carreras de velocidad y cosas por el estilo, y el piloto, al que, por cierto, he bautizado como Connor Rhodes (nadie de la mesa siquiera esboza una sonrisa de compromiso por la homofonía del apellido con *«roads»*, carreteras), se la ve y se las desea en una pelea de todos contra todos digna de un *saloon* del Lejano Oeste y en un ridículo mundo en 3-D donde puedes salirte de la pista y pasarse una eternidad intentando encontrarla en la lóbrega oscuridad.» Llegó la hora de los aplausos. El juego ha comenzado.

De hecho, sería algo despiadado ensañarse con la trama. Infinidad de juegos han pregonado similares tonterías aburridas y sin la menor chispa de ingenio. **Y Starwinder derrocha horas de enlace visual renderizado instalado en su mayor parte en un estudio de televisión** en el que (renderizado, eso sí) el comentarista deportivo Barlow Lenz intenta, armado de coraje, que el numerito se aguante de principio a fin. Así que ¡tú, Starwinder, bólido espacial granujilla, ¿tienes algo bueno que ofrecer? Más te vale, porque Wipeout 2079 va como un cohete hacia las estanterías de las tiendas y





VEREDICTO — PlayStation Magazine

GRÁFICOS:	Aburridos 4	ACCIÓN:	Difícil 5
SONIDO:	Impresionante 8	PRESENTACIÓN:	Chapucera 4
DURACIÓN:	Poca, muy poca 4	ORIGINALIDAD:	Nada del otro mundo 5

Un buen motor, pero la carrocería es un poco chapucera y el control demasiado complicado. Tiene muchas cosas, pero carece de encanto. Ha salido dos años tarde.

4 sobre 10

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITORA:	Proein	■ DESARROLLADOR:	Mindscape
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Enero	■ ORIGEN:	Estados Unidos
■ PRECIO:	N/D	■ GÉNERO:	Juego de carreras

Naves que cruzan en la noche











Alternativas

Wipeout 2097	9/10
Wipeout	8/10
Hi-Octane	6/10
Shockwave Assault	5/10
Starwinder	4/10
CyberSpeed	3/10



se trata de un tipo listo, brillante en los aspectos visuales y con la mejor opción de enlace en PlayStation. Y no hay que olvidar que este año ya hemos tenido nuestra buena ración de indeseables. *CyberSpeed* era abominable. *Hi-Octane* y *Shockwave Assault* no mucho mejores.

La idea tras las pistas es que, cuanto más cerca del margen de la pista corras, más rápido irás. La más 'encantadora' de todas las pistas es Epsilon Indi, donde extrañas criaturas venidas de todos los rincones de la galaxia compiten en velocidad. Ah, y Connor. Básicamente, se resume en un «vuela lo más rápido que puedas y dispara a las otras naves» . Pero esto de las pistas resulta un ejercicio aburrido tras superar las primeras carreras. **Hay que utilizar todos los botones de dirección, aquellos que hay sobre los hombros, y mantener siempre un dedo puesto sobre el botón de propulsión y otro sobre botón de fuego.** Cosa que tendrás que hacer con una alarmante frecuencia. Ah, y no te olvides de cambiar las armas de vez en cuando mediante otro botón.

No se puede negar que el motor 3-D va como una seda y que la perspectiva en primera persona es estimulante, tanto más cuanto el juego se desarrolla a una velocidad de vértigo. Algunas de las carreras son auténticas montañas rusas, con subidas y bajadas vertiginosas, razón por la cual los botones direccionales de ascenso y descenso son tan importantes. Y siempre hay que tener algún dedo puesto en los botones de los hombros para asegurarse de que la nave va bien dirigida. No es que los controles no respondan, porque lo hacen, pero es que su prolijidad hace de su manejo una tarea agotadora. «Chorradas», oímos gritar a los codificadores de Stateside. Quizás, pero un año después del Wipeout original no hay mucho que nuestros colegas de Liverpool hayan dejado por hacer. Sí, es verdad, uno tiene total libertad de movimiento sobre seis ejes en el universo tridimensional, pero precisamente por esto que volar es un peñazo.

Algunos detalles: hay montones de pistas con gran variedad de estilos visuales (aunque las diferencias no son muy significativas), de ítems para acumular y de niveles que superar frente a rivales de poder cada vez mayor. Era de esperar. Las escenas renderizadas cumplen bien aportando sustancia a la trama pero al final uno tiene la sensación de que el argumento se lleva toda la gloria, en menoscabo del juego propiamente dicho, lo cual me parece equivocado. Equivocado, tontos de capirote. Equivocado, bufones con coleta.

Sí, vale, es rápido, es enooorme, pero no durará. Os aconsejamos que os decidáis por *Wipeout 2097* cuando quiera que queráis jugar. Ése sí que es un bólido espacial.

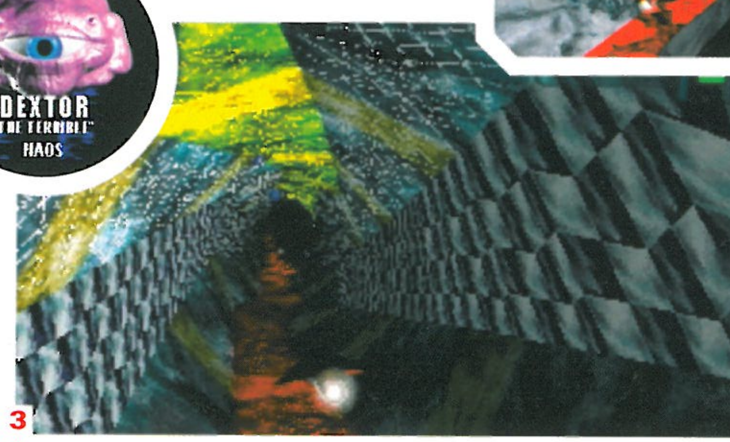
Al comenzar, estás autorizado a competir en dos naves cualesquiera entre éstas. Una tiene una velocidad máxima de 85 no-se-qué , y la otra, de 95. Pero, ¿con cuál tienes mayor probabilidad de salir victorioso? Después, a medida que vas avanzando, aparecen más naves estrafalarias, que te harán falta para tener alguna oportunidad.

1



2




3

4


[1] El primer cuadrante está chupado. La cosa irá como una seda.
[2] Cuanto más cerca del borde de la pista corres, mayor es la velocidad.
[3] Extravagante aviso de túnel. Bueno, al menos no caerás fuera.
[4] Contempla la repetición.



Motor Toon GP2

Hace mucho tiempo que esperábamos la versión PAL de este juego de carreras, que fue uno de los primeros que aparecieron para PlayStation. Ahora que al fin ha llegado, no ha hecho mucho escándalo...





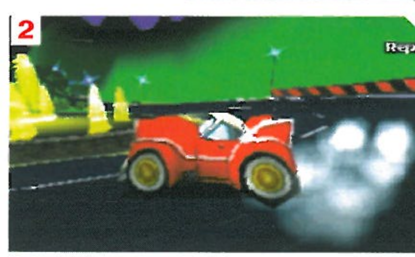
La primera versión de Motor Toon no apareció para PAL. Con esta segunda parte, por fin ha llegado el momento.

Hace un par de años, conocimos un tipo que acababa de llegar de una exhibición en Japón y traía consigo un vídeo en el que se hacían demostraciones de *Ridge Racer* y *Motor Toon Grand Prix*. Ambos parecían fantásticos y el segundo resultaba particularmente estimulante en el apartado visual. Desgraciadamente, *Motor Toon* no tuvo demasiada suerte en el departamento de juegos. No era malo, pero, por algún motivo, este peculiar juego de carreras no apareció en versión PAL.

Y ahora ha llegado una secuela revitalizada y con novedades. Para un juego de carreras, siempre ha resultado duro estar en las estanterías de la tienda al lado del espléndido *F1* y del igualmente sublime *Wipeout 2097*. Si a esto se le añade el *Supersonic Racers*, las opciones multijugador y los ya inminentes *Micro Machines 3D*, *Destruction Derby 2* y... Bueno, pues *Motor ToonGP2* lo va a tener muy crudo.

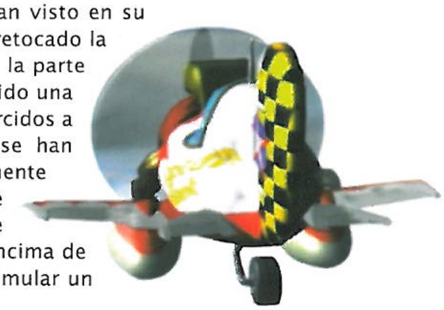
Si alguien pregunta qué nos parece este juego, le diremos que no se puede negar que resulta muy agradable visualmente. Basta con salirse por una curva, saltar por encima de los puentes, atravesar las calles del pueblo de juguete, pasar por delante del parque de atracciones y contemplar el ruidoso paso del tren para apreciar lo cuidados que están los gráficos. *Motor Toon* parece sacado de una serie de dibujos animados. Tiene poco sentido establecer comparaciones con el *Motor Toon* original, sobre todo sabiendo que la mayoría de los que leerán esto no lo han visto en su vida. Basta decir que se ha retocado la acción y se ha modernizado la parte gráfica. También se ha añadido una selección de refuerzos, esparcidos a lo largo del circuito, que se han «tomado prestados» alegremente de *Super Mario Kart*, cosa que no tiene nada de malo. Si se pasa a toda velocidad por encima de las monedas, se pueden acumular un





[1] *Motor Toon Grand Prix 2* es bastante diferente de cualquier otro juego de carreras de PlayStation. El movimiento del vehículo es increíblemente exagerado y los gráficos tienen una animación maravillosa. [2] Una de las mejores características del juego es la repetición del vídeo, con la que uno puede guardar en un disco sus mejores carreras.

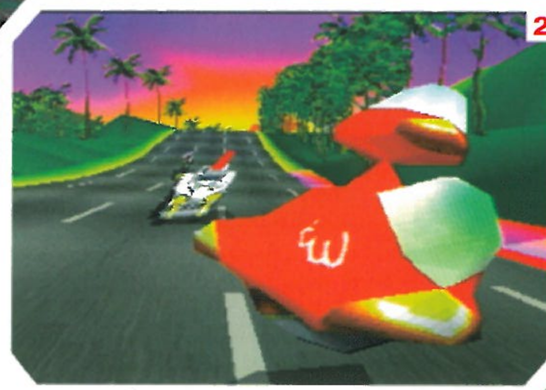
***Motor Toon GP2* ha dado algunos retoques a la acción y ha modernizado la parte gráfica**

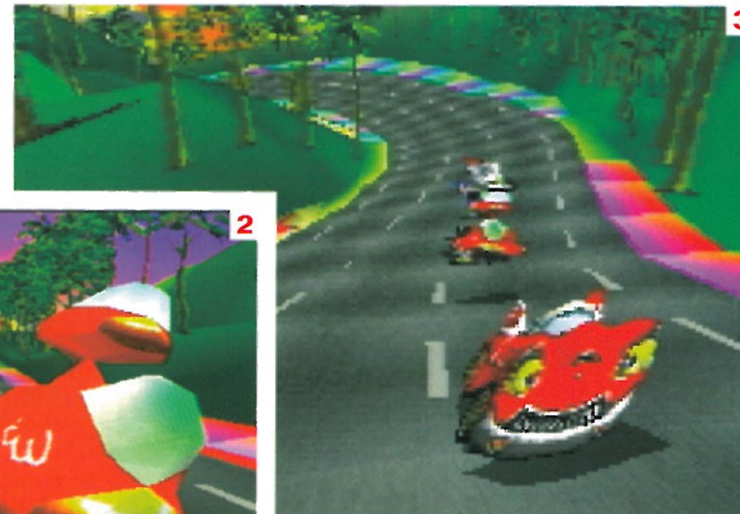


■ EDITOR:	SCEE	■ DESARROLLADOR:	POLY's
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya a la venta	■ PAÍS:	Japón
■ PRECIO:	6.990	■ GÉNERO:	Juego de carreras

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible · Enlace en serie Compatible









[1] Los gráficos de *Motor Toon* se hallan, sin duda, entre los mejores que se han visto en PlayStation. Tanto los circuitos como los coches son muy bonitos. Sin embargo, a pesar de los avances registrados en esta segunda parte de *Motor Toon*, todavía no ha llegado a ser el juego que quisiera ser. [2] Furtivamente, estamos utilizando instantáneas de la repetición para dar una idea del aspecto que tiene este juego. [3] Este coche parece un Hillman. [4] Y este no: se parece más a un carretón con neumáticos.

buen lote de cohetes, explosivos y cosas por el estilo para utilizarlos en el momento adecuado. El único problema es que cuando uno va a hacerlo, el material acumulado empieza a dar vueltas en una especie de torbellino, cayendo aleatoriamente uno de ellos en la pantalla para su utilización. Lo que hace imposible planificar cualquier tipo de táctica. Una pena.

De entrada, es posible elegir entre cinco vehículos con los que atravesar atronadoramente las calles. El motor de Captain Rock parece más bien un Hillman, y Princess Jean, un carretón con neumáticos. También hay un coche tipo Batman que, paradójicamente, lo conducen los Penguin Brothers; asimismo hay un trasto flotante que parece un patito de goma rojo. Y finalmente hay un individuo canoso y casposo que responde al nombre del Bolbox. Se pueden apreciar diferencias en la conducción de los diferentes coches, si bien el principal problema de *MTGP2* es precisamente la conducción de los vehículos. Esta fue una de las mayores críticas que se llevó el original y no parece que haya mejorado demasiado.

Tomar las curvas también es un problema. No se puede derrapar, de manera que la única forma de hacer el giro a una velocidad digna es darle al acelerador y al freno simultáneamente y que sea lo que Dios quiera. Para ser fieles a la verdad hay que decir que el uso prudente de los frenos está al orden del día. El coche no se porta mal en las curvas, pero resulta difícil acostumbrarse a él. Algunas de las carreras son increíblemente difíciles, con giros de hasta 90 grados, y al final uno acaba poniendo la directa con la esperanza de, por lo menos, estar en contacto con el resto de coches. Los circuitos más anchos permiten un margen de error más amplio y, por tanto, resulta mucho más satisfactorio competir en ellos.

Hablemos de los circuitos. El primero y único disponible al principio es el Toon Village. El vencedor obtiene nueve carreras más, aunque algunas de ellas son simples remezclas de las demás. Varias de ellas están muy elaboradas. Gulliver II, por ejemplo, es una fantasía en la que todo sucede en unos circuitos muy elaborados y coloridos que serpentean entre mesas de ruleta, bolas de billar y robots. Pese a la espectacularidad de Gulliver II, sin embargo, muchos jugadores preferirán competir en el circuito Crazy Coaster porque sus cinco carriles facilitan la conducción.

Una de las mejores cosas de *Motor Toons* es la sección «Goodies». Si se han completado con éxito unas cuantas carreras, esta sección pone al alcance del jugador más carreras y más pilotos, además a un par de pequeños juegos extra. Uno de ellos, *Tank Combat,*









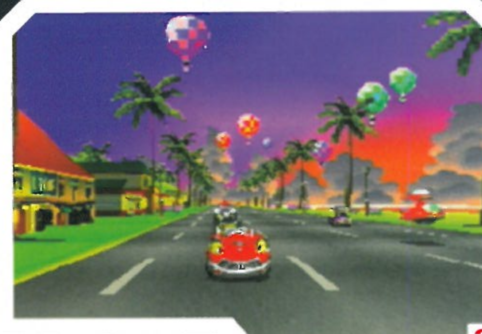
Cada personaje tiene su propia secuencia renderizada. Hace su numerito durante un rato y luego para y pone mala cara.

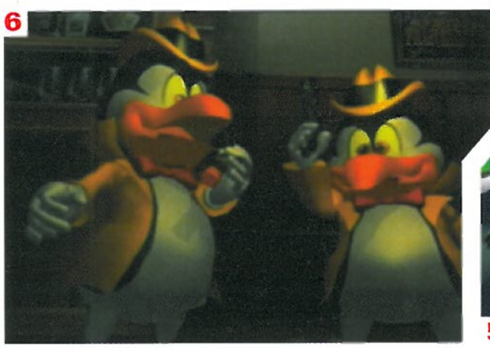


Motor Toon GP2

1


2



3

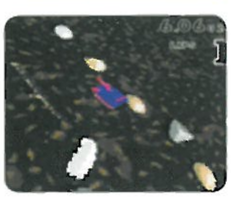
6



5

[1] El coche que se parece un poco a un patito de goma rojo sobre ruedas puede entrar en las curvas a toda velocidad, una vez uno haya aprendido a ser parco con la tecla de dirección. [2] Los programadores de POLY´s pueden estar muy orgullosos de su opción «Goodies», en la que uno puede proveerse de más personajes y de un montón de pistas extra. [3] Escenario panorámico. El trasto pasa zumbando por la avenida mientras los globos flotan apaciblemente por el cielo. [4] Puede pasar que uno acabe comiéndose la cuneta. [5] El Hillman, de nuevo. [6] Los razonablemente malvados Penguins.

4





es un sencillo juego de tiros en el que el coche se convierte (no podía ser de otra manera) en un tanque. Y es divertido. En cambio, *Submarine X* es un poco como el juego de los barcos: uno sitúa sus barcos y lanza misiles con la mejor de las intenciones. Los redactores de *PSM* hemos quedado impresionados con estos extras.

Otra novedad es que la opción para dos jugadores, que sustituye a la pantalla dividida en dos mitades que se empleaba en el juego original. Si embargo, nos tememos que no se puede comparar con *Wipeout 2097* o con *F1*.

En muchos sentidos, *Motor Toon Grand Prix 2* es una secuela admirable. En sus puntos fuertes es un juego tan bueno como el mejor y, además, alguna de sus novedades constituyen una excelente aportación (por ejemplo, los personajes y carreras adicionales). Naturalmente, los juegos extra son un alivio que ocasionalmente viene muy bien. Sin embargo, a juzgar por todo el aliño, no se puede evitar la sensación de que la experiencia automovilística en sí —y estamos hablando del elemento central del juego— no reclama tanta atención como debería. Sí, claro, es divertido competir por circuitos más amplios y todos los escenarios son muy bonitos, pero la conducción de los coches sigue siendo demasiado torpe. Motor Toon es uno de esos juegos que uno quiere que le gusten, pero que acaban siendo abandonandos en favor de otros que ofrecen mejor maniobrabilidad como *Ridge Racer Revolution* o *F1*. Quizás algún día los diseñadores de POLY´s lo lograrán.

Desgraciadamente, hasta ahora no ha sido así. Otra vez será...

Alternativas...

Ridge Racer	9/10
Need For Speed	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Motor Toon GP 2	8/10
Supersonic Racers	8/10

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Magníficos 9	ACCIÓN:	Por encima de la media 6
SONIDO:	Adecuado 7	PRESENTACIÓN:	Funcional 7
DURACIÓN:	No mata 6	ORIGINALIDAD:	Una carrera peculiar 6

Gráficos de dibujos animados tan peculiares como vistosos y con un montón de personajes y circuitos. Sin embargo, la conducción no está muy lograda.

8 sobre 10

Project Overkill

El extraño caso de la sala de cadáveres, las huellas ensangrentadas y las paredes evanescentes. Suena un poco a *Overkill*... aun así, que empiece el espectáculo.







El concepto de juego *shoot ´em up* isométrico lleva años en circulación, sólo que éste contiene más sangre y vísceras.

Imagínate el cuadro. Estás a cubierto tras una terminal de ordenador destrozada por las explosiones. No te quedan balas y estás gravemente herido. Junto a un muro lejano hay municiones y un botiquín. Para sobrevivir y completar la misión tienes que apoderarte de ellos a cualquier precio antes de acabar cosido a balazos. Es el momento de tomarse un respiro. Incluso de planear una estrategia. Quizás podrías reptar con sigilo por detrás, cargarte a un centinela y hacerte con su munición... ¡Venga, vamos a por ello!

Maldita sea. Te han dejado como un colador. Bueno, a veces funciona, y esa es la gracia de este juego: se han previsto situaciones donde, aun cuando todo parece perdido, puedes salvar la situación y llegar al peligro siguiente si inviertes valor, heroísmo y estrategia. Y es esta permanente tensión al límite la que hace de *Project Overkill* una incorporación bienvenida al género *shoot´em up*. Es rápido y emocionante —si bien no es demasiado fluido ni revolucionario— y se trata de un juego hecho a la medida de quienes disfrutan yendo por ahí como si fueran mercenarios de alta tecnología y quitar personas de la circulación como si fueran moneda devaluada.

El escenario es sencillo. Eres una de las cuatro brutales criaturas caídas del cielo sobre un misterioso planeta en el que una misteriosa organización dirige una no menos enigmática operación. Tu misión consiste en inflitrarte en solitario en todos sus complejos ocultos y chaparlos con el expeditivo método de finiquitar a todo bicho viviente. Lo mejor de la misión reside en que puedes elegir como blanco cualquiera de los complejos de la empresa y en el orden en que te venga en gana. Esto significa que, si bien el factor dificultad asegura que los principiantes pronto estarán en apuros, no hay riesgo de aburrirse si te quedas estancado en un determinado nivel. Sin embargo, como perteneces a un equipo de cuatro miembros, sólo tienes cuatro oportunidades para completar la misión.

Los gráficos son aceptables, aunque sin deslumbrar. La visión 3-D isométrica implica que pierdes algo de empatía con tu personaje en la lejanía, y las ambientaciones, admirablemente detalladas, no resultan tan extrañas como se

...es esta permanente tensión al límite la que hace de Project Overkill una incorporación bienvenida al género shoot´em up

1



2



3



[1] Formas parte de un equipo de cuatro miembros. Y tienes sólo cuatro oportunidades para finalizar tu misión. [2] En la misma onda que *Die Hard Trilogy*, los autores han optado —debido a la perspectiva— por hacer las paredes transparentes, de manera que uno puede ver al enemigo oculto y los refuerzos. [3] Quocc no da la talla como máscara de Halloween.

VEREDICTO

GRÁFICOS:	Funcionan 6	ACCIÓN:	Absorbente 8
SONIDO:	Irrelevante 5	PRESENTACIÓN:	Superior 8
DURACIÓN:	Larga 8	ORIGINALIDAD:	Poca 5

***Project Overkill* es un shoot ´em up absorbente que renuncia a la perspectiva de primera persona en favor de la visión isométrica, que hoy no está muy en boga.**

7 sobre 10

Un Jugador | Tarjeta de memoria Compatible

EDITOR:	Konami	DESARROLLADOR:	Konami
FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	PAÍS:	Japón
PRECIO:	8.900	GÉNERO:	Shoot 'em up

1


2


[1] Una de las cosas mejores de Project Overkill es que uno puede llevar a cabo la misión a su antojo. [2] Es un edificio en algún lugar del espacio.

podría esperar. Sin duda, el dramatismo de la perspectiva en primera persona de *Alien Trilogy* está ausente, aunque el elemento *gore* es considerable. Las figuras son demasiado pequeñas para ver con gran detalle intestinos y otras vísceras, pero no cabe duda de que la cantidad de sangre estampada contra paredes y suelos junto a los restos revueltos de tus víctimas te satisfará. Y si pasas por encima de un cadáver, vas dejando un rastro de sangre... todo un puntazo. Las paredes transparentes son también una innovación interesante (si bien ya las hemos visto en *Die Hard Trilogy*). Gracias a la perspectiva isométrica, su repentina transparencia te permitirán recoger los refuerzos que te habían pasado por alto o liquidar a malvados al acecho.

Los personajes tienen movimientos razonablemente buenos, pero la práctica —como es natural— mejora su movilidad y control. Sin embargo, el conjunto es algo insípido. No habría estado de más la posibilidad de trepar o practicar artes marciales, ya que las únicas opciones son caminar, disparar, dar puñetazos y caer muerto. Así que, si bien *Project Overkill* tiene un buen aspecto, su animación es bastante normalita. Lo que le da solidez es la emoción, sobre todo cuando dominas el movimiento, el cambio de armas y la lucha cuerpo a cuerpo. Hay pocos enigmas odiosos que resolver, lo cual te deja las manos libres para seguir liándote a tiros con los malos.

¿Es *Project Overkill* uno más entre tantos juegos *shoot 'em up*? Bueno, no va a ser el acabóse del género. No tiene unos gráficos suficientemente suntuosos, y ofrece una interacción deficiente; en cambio, donde muestra sus mejores cualidades es en hacer del asesinato en masa una experiencia gozosa. Nunca te cansarás de ponerlo en marcha y dedicarte a segar vidas.

¡Cómo ansiamos que llegue el día en que alguien incorpore el movimiento y la visualización de *Tekken* a un juego de la talla y el carácter de *Overkill*!



Sí, puedes configurar los controles. Así que, ¿a qué estas esperando, mercenario?

1


Alternativas

Doom	9/10
Alien Trilogy	8/10
Project Overkill	9/10
Loaded	7/10

3


2


[1] Si te quedas bloqueado y no tienes la más remota idea de lo que pasa, recuéstate en la silla y mira un rato el modo demo. [2] Un uso inteligente del inventario de armamento puede marcar la diferencia entre finalizar (o no, según el caso) la misión. No hay que malgastar el buen material con impresentables. [3] El desplazamiento en ocho direcciones está a la orden del día.







[1] Cada nivel trata un tema, el más espectacular de los cuales es el del océano. [2] Los *power-up* explosivos hacen demasiado fácil aniquilar los enemigos. [3] ¡Tiempo! Imagen congelada durante unos segundos.

Jumping Flash 2

El poderoso conejo mecánico ha vuelto... Y con él, toda una serie de pantallas inéditas en 3-D adornadas con gráficos alucinantes. ¿Es la segunda aventura de Robbit mejor que su precedente?

Como incursión en los envolventes mundos de 3-D y primicia para la entonces recién llegada PlayStation, la primera parte de *Jumping Flash* consiguió en su momento forjar un nuevo estilo. Todavía hoy hace que Doom, un juego que apareció mucho más tarde, se revele como la experiencia violentamente primitiva que es en realidad.



El juego adopta plataformas y formato archiconocidos —incluida la resistencia puramente simbólica de los malvados—y te zambulle en un mundo vivido en primera persona; **se introduce al jugador en la cabeza de Robbit, un conejo-robot de tamaño indefinido (pongamos que mide entre tres y cuatro metros).**



A medida que Robbit cruza con determinación toda una serie de mundos compuestos por islas flotantes dispersas, su misión es reunir *jet pacs* y alcanzar la salida a contrarreloj. De esta forma, las islas quedan libres de las garras del malvado barón Aloha, un loco con monóculo que intenta convertir los islotes en un complejo de ocio para su disfrute personal.



La innovación más rompedora de *Jumping Flash* fue su manera de resolver los saltos en 3-D. Pulsa 'saltar' una vez y Robbit saltará. Púlsalo de nuevo y darás otro salto, con el punto de mira enfocando hacia bajo. Púlsalo una vez más y conseguirás un salto todavía más potente. Es cierto que suena raro, pero tan pronto como te pongas a jugar, lo entenderás perfectamente (lo que siempre es una buena señal).

Sony se las ha ingeniado para no alterar sustancialmente lo mejor de ambos juegos: el mecanismo de salto. La única novedad es un un indicador que te ayudará a sacar el máximo partido del triple salto.

El argumento ha dado un giro de 180 grados respecto al juego original. En la secuela, el Barón Aloha te suplica que liberes sus ganancias de sospechosa procedencia de las manos del Capitán Suzuki (que se las está arrebatando, introduciéndolas en botellas), aunque la estructura es la misma que en el juego original. Dividido en seis mundos (cada uno formado por tres niveles), en esta ocasión Robbit está más empeñado en rescatar a Muu Muus (un personaje cuyo nombre se debe a que

■ EDITOR:	Centro MAIL	■ DESARROLLADOR:	EXACT
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya disponible	■ PAÍS:	Japón
■ PRECIO:	7.990	■ GÉNERO:	Plataformas 3-D

Un Jugador · Tarjeta de memoria Compatible

1


2


3





5

4


[1] Esa piscina es de lo más tentador... [2] Dispara o salta sobre el demonio para deshacerte de él. [3] No dejes que te atrape esa bola de aspecto suave e inofensivo. [4] Una bomba en plena explosión. [5] Los láseres son el arma más eficaz.

Los gráficos, que ya eran espectaculares, han mejorado gracias a la típica varita mágica que caracteriza a las secuelas...

sólo es capaz de pronunciar estas desagradables sílabas) que en acumular *jet pacs* antes de dirigirse hacia la salida.

Como era de esperar, a los gráficos –que ya eran asombrosos en la primera parte—les han pasado una gamuza mágica, y los mundos se ven ahora radiantes, beneficiándose de mapas de textura más claros y, lo que es más importante, de una saludable dosis de imaginación. Así, los gráficos de *Jumping Flash 2* están estructurados de forma más hábil y plagados de detalles creativos. **Ya en los primeros niveles, viajarás a lomos de una ballena y descenderás velozmente por unos rápidos para recoger el *power-up* submarino en una piscina.** Los



escenarios posteriores incluyen montañas rusas y una tostadora gigante. Tus enemigos siguen siendo tan extravagantes como siempre y, como parecen de lo más inocente, es fácil quedar encantado por las pompas de jabón que suben hacia el cielo, las bandadas de aves que cantan calipso o por los perros-lanzamisil que se cruzan en tu camino; es de esperar que no te quedes tan embobado como para privarte del placer de disparar o aplastar a tus nuevos amigos.

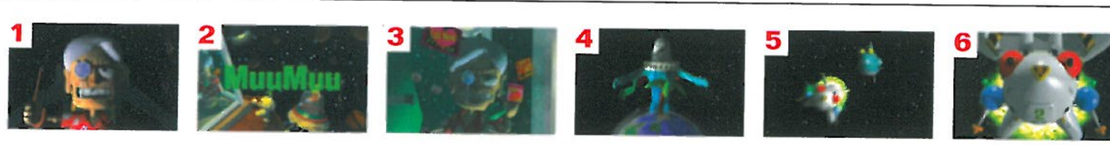
La cortina de niebla que empaña el horizonte sigue presente, pero esta vez la mayor parte de los niveles no van a la zaga: **a medida que asciendes hacia las alturas, unas densas lluvias te acercan a la cortina de niebla,** y a la confusión se suman unos niveles nevados que presentan las previsibles zonas resbaladizas.



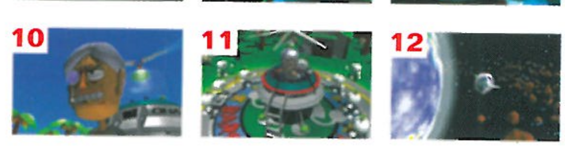
Aunque parecía que *Jumping Flash 2* era una mejora de su predecesor en todos los aspectos,

Un tirano reciclado

El Barón Aloha, el villano de la primera versión, es la víctima en esta secuela. El Capitán Suzuki se ha encaprichado con los mundos flotantes de ocio del barón y está empeñado en meterlos en enormes botellas. Tras experimentar de primera mano la habilidad de Robbit en apalizar tiranos, el estrafalario del monóculo hace una parada en el asteroide-cabina más próximo para hacer una llamada de socorro. Como eres un conejo hecho de buena pasta, estás encantado de poder ayudar, aunque sólo sea por el bien de Muu Muus. No obstante, desearás no haberlo hecho: acaba la partida y verás cómo el desagradecido barón se alía con el capitán para arrastrarte de nuevo a través de los mismos mundos.

1 2 3 4 5 6


7 8 9


10 11 12


[1-12] El Baron Aloha, el malvado del monóculo, recibe un soberano varapalo en la secuencia de presentación. Las voces japonesas originales, incluida la de Muu Muus, hayan sido dobladas a un americano patibulario.

PlayTest

Jumping Flash 2



por desgracia la nueva versión sufre el mismo problema que la versión anterior: es demasiado fácil. ¡Y no estamos fanfarroneando! Una vez dominas el mecanismo de salto de Robbit —cosa muy fácil, gracias a un tacto muy sensible—, no hay muchas más cosas que puedan detener tu avance aparte de unos generosos límites de tiempo y las peligrosas excursiones ocasionales lejos de la isla central.

Lo peor es que salta a la vista que habría sido muy fácil aumentar el nivel de dificultad. Por ejemplo, resulta demasiado cómodo vencer a los enemigos que te vas encontrando. Si fueran más veloces o poderosos, podrían ser dignos de atención. Tal como son, no pasan de ser una simple molestia mientras exploras nuevos mundos. Ni siquiera los jefes, por fantásticos que se vean, llegan a convertirse en un verdadero desafío (del primero al último, no son más que gigantescos bobalicones mecánicos). Y no es porque los distintos niveles no puedan dar más de sí.

Están estructurados de forma tan exquisita y envueltos en una neblina tan tentadora, que no parece probable que semejantes inconvenientes puedan disuadir a ningún jugador en su empeño de explorar nuevos territorios.

Otro asunto es el del volumen del juego, por no hablar de la ausencia del mismo. Cuesta creer que los seis mundos ocupen todo el CD, y si ese no fuera el caso, más mundos habrían sido muy bien recibidos. En esta versión, un Robbit con mucho tesón podría completar el juego en cosa de días. Y hacerlo es tan divertido que no puedes evitar sentirte estafado cuando el juego se repite a sí mismo con otro argumento. Quizás, la tercera parte de la serie resolverá este problema, aunque eso mismo dijimos de la primera...

Los enemigos sólo representan una pequeña molestia durante la exploración de los escenarios. Ni siquiera los jefes constituyen un desafío real

1


2


3


[1] En todos los niveles hay un límite de tiempo, aunque ello no presenta ningún inconveniente. [2] Una vez hayas reunido todos los Muu Muus, encuentra la salida... o la partida de bonificación.

Dieta para conejos

Como si el juego no fuera suficientemente fácil, Robbit encontrará unos generosos suministros como recompensa por aniquilar a chicos malos.



Zanahoria: Incrementa la energía de Robbit.



Manojo de zanahorias: Potencia la energía de Robbit.



Bomba: Provoca una explosión gigantesca.



Multibomba: Activa varias bombas en cadena.



Petardo: Provoca un estallido de petardos de espiral.



Cohete: Un aluvión de cohetes buscadores.



Relojes de arena: Conceden a Robbit tiempo extra.



Parar el tiempo: Lo congela todo menos a ti.



Láseres: Te proporcionan la potente arma láser.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10
Jumping Flash 2	8/10
Jumping Flash	8/10
Mickey's Wild Adventure	7/10
Gex	7/10
Cheesy	7/10
Rayman	7/10
Earthworm Jim 2	6/10

PlayStation Magazine

VEREDICTO

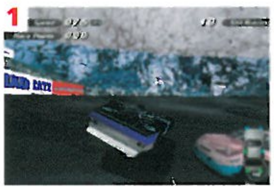
GRÁFICOS	Rápidos y atractivos 8	DESARROLLO:	Adorable 9
SONIDO:	Trepidante 8	PRESENTACIÓN:	De locura 9
DURACIÓN:	Corta 6	ORIGINALIDAD:	A toneladas 8

Jumping Flash 2 **es un juego soberbio que muestra con mucha habilidad hasta dónde pueden llegar los juegos en 3-D, para luego ponerse en evidencia.**

8 sobre 10

Destruction Derby 2

Puede que recibiera críticas entusiastas, pero mucha gente consideró a *Destruction Derby* un latazo. Sin embargo, su continuación comienza a ganarse a esos críticos a base de elegancia.

1

2

3


[1] Esto no es un sofisticado movimiento que podemos efectuar, sino que uno de nuestros hoscos oponentes nos ha hecho volcar. [2] De cabeza al centro del estadio, con muy malas intenciones. [3] Vaya, ya estamos otra vez. [4] ¡Aaargh! [5] Maldición, estoy atascado en medio de este colapso. [6] Ah, ya veo, lo que pasa es que me han dado la vuelta y ahora voy en la dirección opuesta.

4


6




5



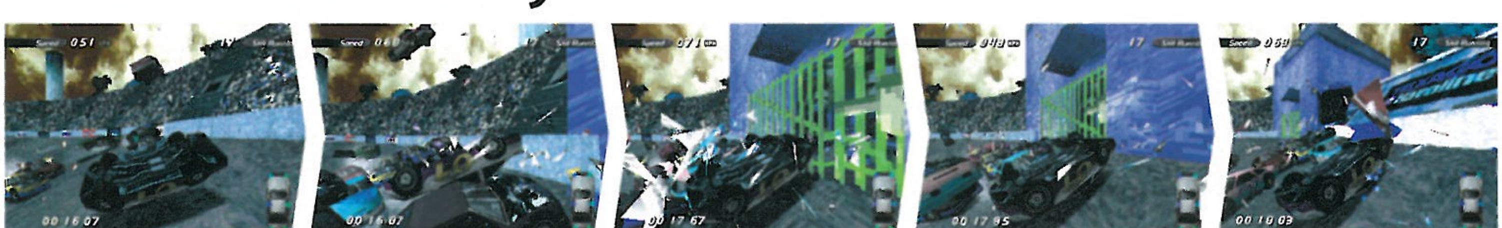
PlayStation Magazine STARPLAYER

PlayStation Magazine En el CD

No hay que dejarse engañar: aunque muchos lo odiasen, *Destruction Derby* fue un gran éxito. Personalmente, algunos de nosotros lo consideramos un poco cutre. Impresionante desde un punto de vista técnico, sí, pero no muy divertido. Sin embargo, a la vista de su gran éxito, Psygnosis podría haber dejado el formato prácticamente intacto en esta continuación. Pero no ha sido así. En lugar de eso, han tomado en cuenta la práctica totalidad de las críticas al juego original. Así es, han escuchado al público y actuado según sus deseos; deberían dedicarse a la política. El hecho es que, además de mantener todo el estilo del original, *DD2* proporciona una sensación de conducción deportiva mucho más precisa y equilibrada.

Existen tres modos de juego: carreras de choques, carreras de Stock Cars y el Destruction Derby. Las carreras de choques se corren en siete pistas y, aunque el objetivo consiste en terminar, la gracia estriba en embestir a los otros coches (se obtienen puntos en función del daño ocasionado). Las competiciones de Stock Cars son más sencillas, ya que lo único que hay que hacer es terminar en primer lugar en las siete carreras que se corren. Destruction Derby (como si hubiera que explicarlo), se disputa en siete estadios y tiene como objetivo machacar a los demás y llegar a ser el único vehículo en funcionamiento. También existe

Modo Destruction Derby



La opción de destrucción total es una locura. Se supone que se disputa en cuatro estadios, pero tardaremos siglos en conseguir pasar del primero. Para hacernos una idea de lo complicado que resulta, sólo hay que echar un vistazo a estas imágenes. No es lo mejor del juego, pero sí lo más trepidante.

DISTRIBUIDOR:	Sony	PROGRAMACIÓN:	Psygnosis
FECHA DE LANZAMIENTO:	Enero	PAÍS:	Gran Bretaña
PRECIO:	7.990	GÉNERO:	Simulador de carreras

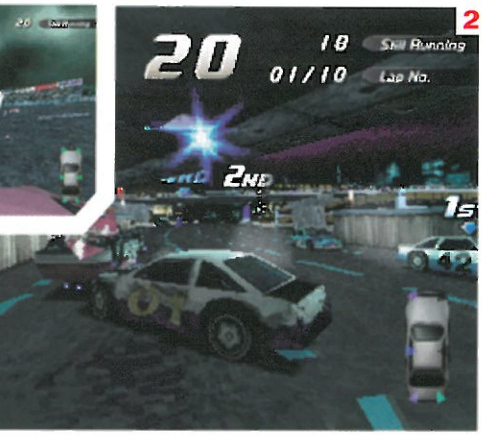
[1] Una de esas raras ocasiones en las que el coche de este menda se mantiene intacto y apuntando (más o menos) en la dirección correcta. [2] Esto está a punto de acabarse. [3] Esta vez me colé por en medio. [4] ¿Listo? [5] Esto me va a doler. [6] Aquí va otra torta.

1





2



4



3



6



5



DD2 se ha hecho de manera que sea mucho más jugable. Si la primera versión se regodeaba en su naturaleza destructiva, esta continuación hace hincapié en las competiciones

una opción de entrenamiento denominada Time Trial. En cada una de estas pruebas se puede elegir si se quiere simplemente practicar o si, por el contrario, nos queremos meter de cabeza en todo el jaleo.

Al igual que en la versión anterior, tenemos a nuestro alrededor a veinte adversarios que van a la caza de nuestra cabellera, pero esta vez no sólo son más inteligentes, sino que además tienen mucho mejor aspecto; no en vano están hechos con el doble de polígonos que en la primera versión. **Los coches están más detallados y en los impactos se puede observar con deleite cómo salen despedidas las ruedas, el capó y la tapa del maletero.**



Si hemos de ser sinceros, podríamos pasarnos todo el artículo hablando de las nuevas características del juego, así que vamos a verlas todas de un tirón. *Destruction Derby* disponía de seis pistas, un estadio, un sólo efecto de humo y chatarra, y carecía de efectos de iluminación en tiempo real. *Destruction Derby 2* tiene siete pistas, cuatro estadios, pistas más amplias, nueve elementos de pistas (túneles, saltos, etc.), una opción de boxes, tonalidades Gouraud completo, cuatro tipos de chatarra, cuatro tipos de daños, suspensión en las cuatro ruedas y choques en 3-D. Realmente impresionante.

A pesar de esto, la mejora más evidente no está a la vista: *DD2* está hecho de manera que sea mucho más jugable. Si la primera versión se regodeaba en su propia naturaleza destructiva (a costa de la diversión a largo plazo), esta continuación hace hincapié en las competiciones. Las carreras de Stock Cars proporcionan la emoción de las altas velocidades; las pistas más anchas y las curvas peraltadas hacen que los choques sean menos frecuentes y, gracias a la opción de boxes, ahora

3



4



1



2



[1] No, no, no, no... [2] Mejor nos vamos de aquí. [3] Oh, Dios mío, ¿cuándo se acabará esta pesadilla? [4] Da un poco de miedo cuando estás dentro del coche y todo el mundo se te viene encima.

PlayTest Destruction Derby 2







Selecciona un coche: el Rookie (novato), lento pero seguro; el Amateur, normalito; el Pro, rápido pero difícil de mantener en la pista.

1 

2 

3 

(1) Otro error. Bueno, ahora me parece que ya sé cómo se hace. (2) Vaya, ha vuelto a ocurrir, pero ya he visto el motivo y no me volverá a pasar. (3) Aparte de esta vez, pero casi me libro. Sólo tengo que volver a empezar y... (4) ¡Otra vez no! (5) Ahora me falta una rueda.

5 

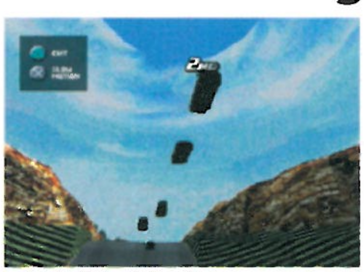
4 

tenemos alguna posibilidad de terminar la carrera. Sin embargo siguen existiendo algunas quejas, como por ejemplo el modo Destruction Derby. Disponemos de la opción de entrenamiento y de la opción de destrucción total. Dado que una de ellas es la de entrenamiento, es fácil suponer que la otra es el torneo en el que nos tendremos que desenvolver una vez que hayamos practicado lo suficiente, ¿no?. Pues así es, pero el nivel de dificultad es inalcanzable. Después de mucho practicar, uno piensa «bueno, ya estoy listo para lo que me echen», y se mete en el modo de destrucción total. Craso error, pues acabamos desintegrados en un tiempo récord, incluso en el primer estadio. Resumiendo, la diferencia de nivel entre el entrenamiento y el torneo es demasiado grande y resulta descorazonadora.

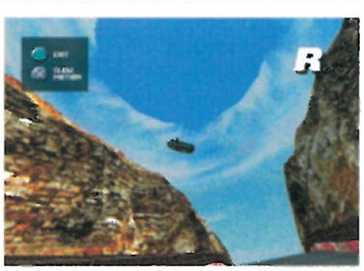
Asimismo, en los modos de competición se empieza siempre en la primera fila de la parrilla de salida. Estupendo, podemos pensar, pero lo que suele ocurrir, al menos cuando se es un novato, es que cuando llevamos aproximadamente media vuelta alguien nos da un toque por detrás y comenzamos dar trompos, lo que invariablemente nos hace perder casi veinte puestos. A medida que mejoramos, esto deja de ser un problema, pero al principio no deja de ser frustrante y se podría haber evitado con la implementación de un sistema adecuado de clasificación.

Pero en realidad estos problemas no pasan de ser irritantes minucias que, afortunadamente, desaparecen a medida que se gana en experiencia. Una vez superadas estas pequeñeces, podemos relajarnos y apreciar no sólo las enormemente mejoradas características de este juego, sino también su soberbia jugabilidad, lo que lo coloca entre los mejores juegos de carreras para PlayStation. Podríamos discutir hasta quedarnos afónicos si es o no mejor que *Wipeout* y *Ridge Racer*, pero la verdad es que es diferente.

El escuadrón águila









Una de las mejores partes del juego es la función de repetición. En lugar de intentar ganar, nos dedicamos a dar porrazos en busca de instantáneas (las mejores son las de saltos), para verlas después. Brillante.

Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10
Need For Speed	8/10
Ridge Racer Revolution	8/10
Burning Road	5/10
Impact Racing	5/10

1 

2 

3 

(1) Ir por los lados no parece una buena idea. (2) O ir pegado a otro coche. (3) O quedarse boca abajo, no importa cuánto tiempo. Este juego es durísimo.

VEREDICTO

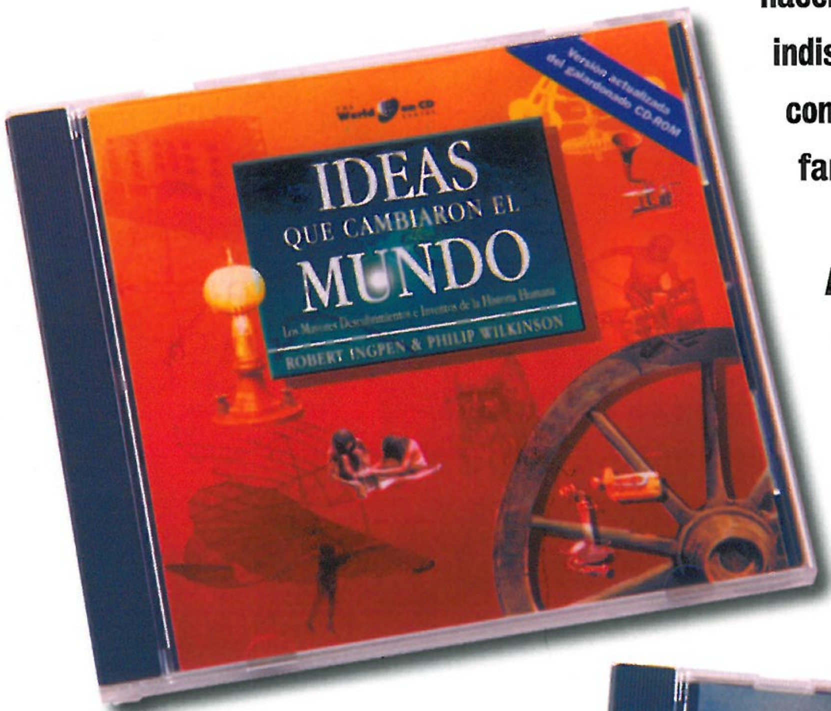
GRÁFICOS:	Muy mejorados 8	JUGABILIDAD:	A tope 9
SONIDO:	A todo gas 7	PRESENTACIÓN:	Rematadamente buena 8
DURACIÓN:	Un montón 8	ORIGINALIDAD:	Es una continuación 6

Psygnosis ha tomado un juego inservible, lo ha llenado de grandes mejoras, ha remozado la jugabilidad y lo ha convertido en un simulador de coches de primera.

9 sobre 10

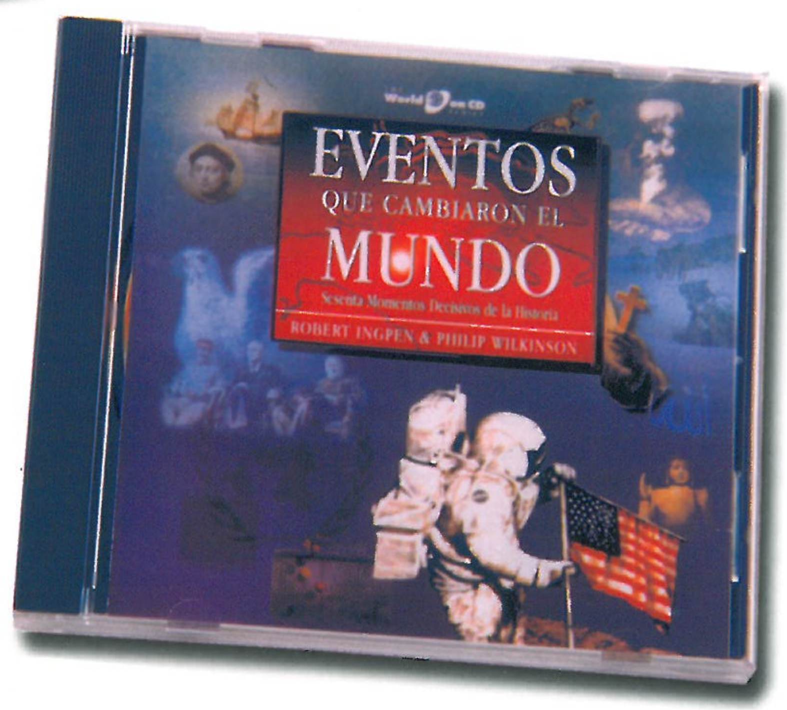
EVENTOS QUE CAMBIARON EL MUNDO
IDEAS QUE CAMBIARON EL MUNDO

Dos obras que le proporcionan una visión de los hechos y acontecimientos más significativos de la historia de la Humanidad, en presentación multimedia. Una perfecta conjunción de video,efectos especiales, ilustraciones, sonido y texto, hacen de estas obras una indispensable enciclopedia de conocimientos ideal para uso familiar y educativo.



Eventos que cambiaron el Mundo **e *Ideas que cambiaron el Mundo* : obras editadas en varios idiomas y aclamadas por la crítica mundial, a su alcance ahora en español.**

CD-ROM compatible para Windows y Mac.



**CADA CD-ROM
POR SÓLO 3.500 PTAS.
A LA VENTA EN LA
SEGUNDA QUINCENA DE
DICIEMBRE.
¡UN PERFECTO REGALO
PARA ESTAS FIESTAS!**

RESERVE SU EJEMPLAR EN SU KIOSCO HABITUAL.

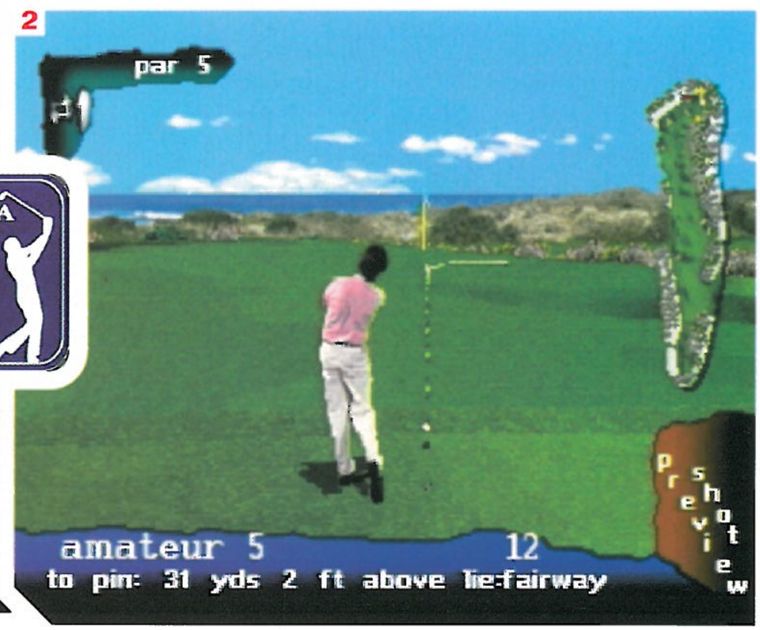
PGA Tour '97

El nuevo juego de golf de EA es más de lo mismo, pero sigue siendo el mejor de su clase cuando se te antojan los peligros del rough, las charcas y los montículos.

1



2



[1] Apunta al imbécil de la bandera, caerá lo suficientemente cerca. Meter la pelota en el hoyo es realmente difícil.
[2] ¡Qué gran golpe! Lástima de camisa rosa.

En un año hay tiempo de sobras para que pasen un montón de cosas en la industria del videojuego, aunque, al parecer, no es suficiente cuando se trata de juegos de golf. Cuando *PGA Tour '96* apareció hace casi un año, muchos se lamentaron de que, a pesar de venir en un CD de 500 MB de capacidad, sólo incluyera dos recorridos. Ahora, transcurridos once meses, tenemos que lamentarnos de lo mismo a propósito de *PGA Tour '97.* Dos recorridos, 18 agujeros; eso es lo que hay.

Seguro que eso puede ser el final de la historia. Algo habrán hecho los responsables de desarrollo para mejorar el juego, ¿no? Bueno, pues, la respuesta es un decepcionante «en cierto modo». La presentación es, en gran medida, la misma. Se ve claramente que es un juego distinto, pero nada llama tu atención como diciéndote «¡Mira, soy nuevo y soy fantástico!». No, lo único que recibes son dos recorridos, las selecciones de los clubs, oscilómetros, **vistas estupendas y algunas repeticiones y hole *flybys* bonitas, aunque no llegan a ser del todo impresionantes.**



Lo que sí representa una mejora notable es la inclusión de 22 jugadores (ocho *amateurs* y 14 profesionales). Esto compensa un poco la falta de recorridos y significa que deberás hacer frente a nuevos desafíos durante una larga temporada. Y, por descontado, puedes seleccionar cuatro jugadores cualesquiera entre aquéllos,

Lo que sí representa una mejora notable es la inclusión de 22 jugadores... Esto compensa un poco la falta de recorridos e implica nuevos desafíos durante una larga temporada

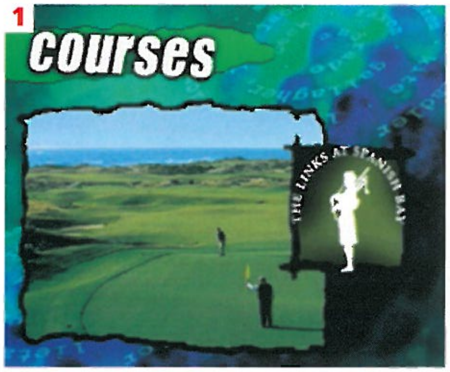
VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bastante bonitos 7	ACCIÓN:	Decepcionante y lenta 7
SONIDO:	Comentarios malos 6	PRESENTACIÓN:	No está mal 7
DURACIÓN:	En teoría, ilimitada 8	ORIGINALIDAD:	Nada de nada 5

Se trata de un juego de golf de la gama más alta. Si no tienes otro, ya puedes correr a por él. Como continuación de la versión '96, es insuficiente. Queremos más

7 sobre 10

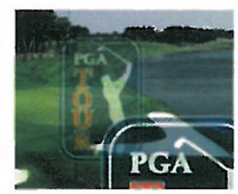
■ EDITOR:	Electronic Arts	■ DESARROLLADOR:	Electronic Arts
■ FECHA DE LANZAMIENTO:	Ya a la venta	■ PAÍS:	Estados Unidos
■ PRECIO:	7.990	■ GÉNERO:	Simulación de Golf



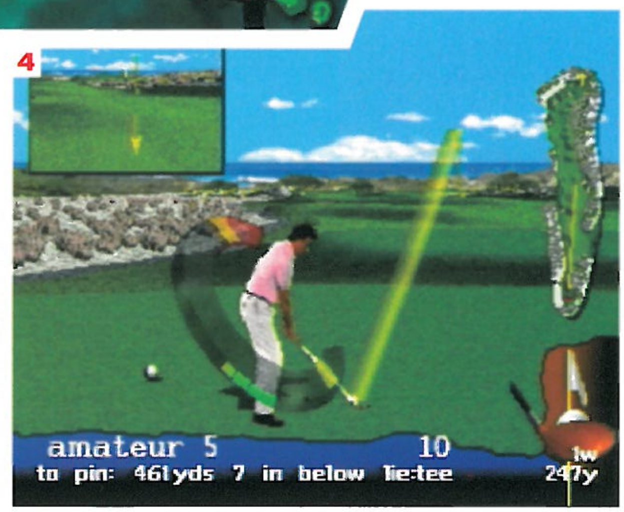


[1] Selecciona tu recorrido. [2] En modo de entrenamiento, puedes seleccionar cualquier hoyo por separado. [3] Prepárate para un buen golpe [4] Utiliza la guía amarilla si quieres un golpe de precisión. Es probable que la pifies igualmente, pero un poco de ayuda nunca está de más.

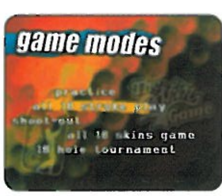






para conseguir un poco de acción en esas sesiones caseras de madrugada con tus compinches y unas latas de cerveza. Asimismo, aparecen los complementos habituales de las opciones de juego. **El torneo, los aciertos por los pelos, los *stroke plays* y el implacable desempate: todos ellos están presentes para prolongar la vida del juego** de manera que, con suerte, mantendrás el interés por él por estas mismas fechas el año que viene, cuando salga el *PGA Tour '98*.



También es digno de mención que los gráficos parecen haber mejorado tímidamente. No obstante, ya ha pasado un año desde que salió el primer juego, así que no vamos a darle a EA una palmada en la espalda porque los gráficos hayan mejorado de una forma apenas apreciable, ¿verdad? Si esta evaluación fuera un consejo de administración habríamos llegado a la fase del «¿alguna otra pregunta?», pero no hay nada más que añadir. PGA Tour '97 es, sin duda, un juego de golf muy logrado, jugable y bien presentado. Aunque posee méritos suficientes para recomendarlo sinceramente, si ya tienes la versión '96 cuesta ver qué atractivo puede tener la adquisición de esta nueva versión. Sí, lo de los 22 jugadores es un detalle bonito, pero ¿podríamos tener unos cuantos recorridos más la próxima vez, por favor?

Alternativas

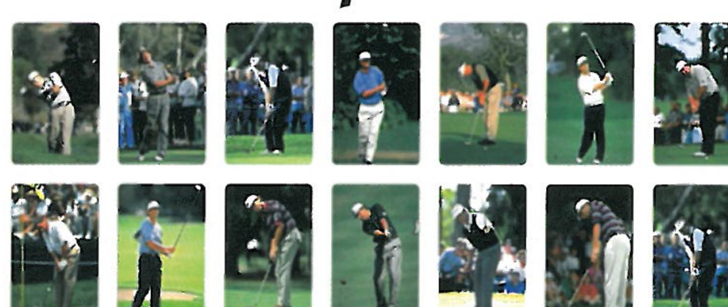
PGA Tour '97	7/10
PGA Tour '96	8/10
Actua Golf	8/10
Virtual Golf	5/10
World Cup Golf	6/10





[1] Bueno, cualquiera que sepa de golf verá que se trata de una actuación patética. [2] Uno de los hermanos Gallagher va el cuarto en la clasificación.

Pantalones impresentables



Aquí están, a tu servicio, cada uno con una habilidad diferente, y llevando, sin excepción, los pantalones más horripilantes que jamás hayan visto tus ojos.

TOP SECRET

¿Te falta **poco para acabar?** ¿Has llegado ya muy lejos? Y sin embargo estás atascado... **¿Abandonar? De eso nada.** Aquí tienes los últimos pasos para **concluir este juego** de Infogrames.

Alone In The Dark: Jack Is Back







Grace

Ya has asumido el papel de la pequeña Grace Saunders y, como resultado, todavía debes realizar algunas tareas. Ve al coche, abre el maletero y coge la bola de billar. Tras la escena de transición, ve al gacebo, espera a que el guardia mire a otro lado y coge el garfio. Vuelve al coche y toma el camino que va al bosque, donde encontrarás un banderín de golf. Deja caer la bola en el agujero para activar un mecanismo secreto. Una estatua emerge del suelo. Usa el garfio con la estatua para abrir un pasaje secreto en un árbol cercano, pero en vez de encontrar una ruta de escape vuelves a caer en las manos del enemigo.

El galeón

Te despiertas, como Edward, y te encuentras encadenado. Tras una escena de transición en la que Elizabeth Jarret te cuenta su vida, vuelves a asumir el papel de Grace, por lo que tu única opción es ir a la puerta más pequeña de las dos existentes y abrirla.

Cuarto de guardia

Coge la bolsa de alpiste del suelo y dásela al loro, que te cantará un acertijo. Cómete el sándwich que encuentras, toma el pimentero y mira el mapa del barco que hay en la pared.

Pasillo del segundo nivel

Al salir de la garita de guardia oirás pasos, así que corre hacia la izquierda y escóndete bajo las escaleras para esquivar al guardia. Cuando se pare de espaldas a ti, corre de nuevo por el pasillo y sube por la escalera para escapar.

Cubierta

Para evitar a los guardias, ve a hurtadillas de un escondrijo a otro. Una escena de transición muestra cómo a uno de los piratas se le cae una yesca cerca de uno de los escondites; cógela. Dirígete a la escotilla que da al camarote del capitán y sube por la cuerda que cuelga.

El camarote de Jack

El bastón del que te habló el loro está bajo la litera de Jack. Para salir del cuarto debes utilizar la puerta. Abre el cofre y hallarás un cañón en miniatura. Ponlo frente a la puerta, usa el pimentero con el cañón, tira el jarrón del estante y, cuando la puerta se abra, usa la yesca con la mecha. Cuando el guardia caiga al suelo inconsciente, regístralo y hallarás una campanilla. Sal al corredor y dirígete a la galera.

Galera

Ve hacia el montacargas y haz sonar la campana. Cuando la puerta del montaplatos se abra, coge un muslo de pollo y una llave de la mesa y luego súbete a él.

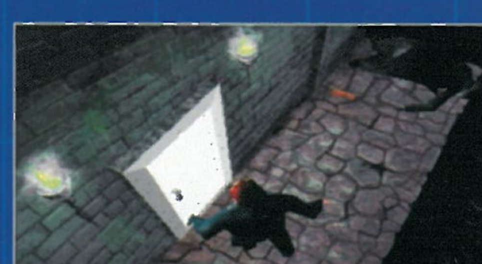
Cocina

Abre el armario con la llave que había en la galera y coge el tarro de miel y la cubitera. Vacíala en el suelo y ve a la puerta. Tras sacarle la lengua al guardia, vuelve a la cocina. Él te seguirá y pegará un resbalón. Sal de la habitación.

Vestíbulo de la primera planta

Cuando encuentres el siguiente guardia tira la miel por el suelo para tender una trampa pegajosa. Entra en la sala de billar.









Sala de billar
Examina la mesa de billar y hallarás una ficha en una tronera. Ve al escritorio y introduce el palo por el agujero para abrir el cajón superior. Dentro está la llave de los grilletes de Carnby.

El cuarto de brujería
Sitúa el palo en la piedra del centro del cuarto para transformarlo en el bastón mágico.

Cuarto de guardia
Vuelve por donde viniste. Ya en el cuarto de guardia, pon el oso de peluche bajo la cama plegable, ve al organillo y escóndete entre éste y la pared. Inserta la ficha en la ranura para encender el órgano. Con este sonido entrará el guardia, cogerá el osito y lo aplastará la litera. Ve a la cocina, ponte ante el montacargas y usa la campana para bajar a la galera. Por desgracia, cuando sales por el otro lado te prenden dos guardias, hartos de que un chiquillo ande suelto.

La cárcel
Usa la llave que encontró Grace para abrir los grilletes, lucha con el pirata y toma la espada que se le cae. Sal al pasillo y lucha con los guardias. El tercero dejará al morir una mecha y una pistola.

La bodega
Armado con la espada, mata a Shorty Leg y coge todo lo que se le cae (una pistola, munición y una armadura de malla). Busca por el cuarto y empuja uno de los barriles para encontrar otra cota de malla y una botella con una cita del Libro de las Maravillas. Lee la cita, ponte la cota y sal del cuarto por la puerta de tu derecha.

La bodega de carga
Suerte que llevabas la cota, de lo contrario, los inesperados balazos de Black Hat te habrían matado. Dispárale y recoge su munición.

La fundición
Aquí hace falta un buen juego de coordinación de piernas y dominio de la espada: muévete para que no te maten los dos herreros. Tras ganar, coge el atizador del horno, las tenazas y una llave del suelo (con una inscripción que dice «Santabárbara»).

La santabárbara
Mata a De Witt y coge el barril de pólvora y su libro. Sube la escalera al primer nivel y entra en el cuarto en el que hay un cañón. Allí verás un agujero en el suelo que lleva al horno, en el piso inferior.

Dormitorio de la sala de cañones
Mira por la puerta contigua al dormitorio, pon la pólvora en el suelo, de cara al cañón del armero. Vuelve al cañón y, con las tenazas, corta sus cadenas. Por desgracia, esto despierta al guardia, por lo que deberás matarlo antes de que él te mate a ti. Después gira el cañón para que apunte al barril de pólvora y pon la mecha en la tobera. Enciéndela con el atizador (sí, aún está caliente) y, tras los fuegos artificiales, busca entre esa carnicería un frasco y una bolsita de monedas. Ahora ve a la galera.

Galera
La puerta a la galera está cerrada, pero si agitas la bolsa de monedas se abrirá y te atacarán dos guardias. Mátalos con la espada. Ve a la despensa, mata a T. Bone y coge la sota de diamantes metálica que deja caer. Doblada, a modo de llave, la sota abre la puerta de enfrente de la cocina.

Cuarto del capit n
Al entrar en el cuarto del capitán te caerá un hechizo. Sal del cuarto al reponerte y ve a cubierta.

Cubierta
Mata al músico y coge su garfio. Usa la espada para matar a los demás piratas de cubierta. Sigue a Mister Eye al nido del cuervo y, en un alarde de pericia y de reflejos, échalo de la plataforma. Coge ahora una cuerda suelta con el garfio y balancéate hasta el palo de mesana, donde hay otro adversario. Lo importante aquí es que tú asestes la primera estocada. Cuando le hayas vencido, salta a cubierta y sujeta la espada para la confrontación final.

Combate final
Corta las cadenas de Grace con las tenazas. Al ir contra Jack, intenta esquivar todas las estocadas que puedas; lo mejor es atacar de repente, sin planear golpes concretos, ya que lo cogerás desprevenido.
Por desgracia, cuando cae por primera vez al suelo no está muerto: prepárate porque vuelve a por ti con otro aluvión de golpes. Al final morirá. Salta entonces a uno de los botes con Grace en busca de la libertad. Así, con las palabras de los mejores tópicos, acabamos nuestra guía con un simple «Felicidades».







Trucos











RIDGE RACER REVOLUTION

Mientras el juego se carga *no* dispares a ninguna nave en la partida de Galaga. Al final de la fase verás una exhibición de fuegos artificiales y las palabras SECRET BONUS. Ve a la pantalla «Others» donde deberías poder seleccionar el momento del día en el que compites: normal, mediodía, atardecer o noche.

D. R.

ZERO DIVIDE

Para un juego secreto, antes de cargar el disco mantén apretados Start y Select en el segundo joypad, enciende entonces tu PlayStation. Sigue pulsando estos botones y el juego secreto cargará de forma automática.

S. K.

RESIDENT EVIL

Al entrar en una habitación grande encontrarás una escopeta colgada de dos clavos en la pared. Coge este arma sólo si tienes la escopeta rota por la que sustituirla, de lo contrario los ganchos vacíos activarán un mecanismo que eleva el suelo hasta el techo, y no podrás acceder a ese cuarto durante el resto de la partida.

P. C.

Otro truco para Resident Evil: hacia el final del juego te encuentras dos libros (uno rojo y otro azul). Uno está en el estudio de la primera mansión, y el segundo está debajo uno de los cantos rodados. Examina los dos libros y, como éstos giran, asegúrate de que las hojas están enfrente tuyo. Vuelve a pulsar el botón de examinar y los libros se abrirán, revelando en su interior unos pequeños emblemas. Éstos deben ser colocados a cada extremo del estanque para que aparezca una escalera que da al último nivel.

T. P.

EL PRÓXIMO MES DE ENERO

¡Preparaos para la genuina y definitiva guía oficial del incomparable *Tekken 2!*

Enviad vuestros trucos y consejos a:

Sección «Trucos».
Ediciones Zinco.
Av. Roma,157, 9º
08011 Barcelona.









DEFENDER II
(WILLIAMS ARCADE'S COMPILATION)

Recoge 10 humanos y luego pasa por la puerta estelar para incrementar tus hombres, puntuación, bombas, etc.

GUNSHIP 2000

Durante la pantalla de carga pulsa L y R para obtener más armas de lo habitual, o R1 y R2 para conseguir la invulnerabilidad.

G. G.



Concurso

JUEGA CON PLAYSTATION MAGAZINE Y GANA UNA DE LAS 10 COPIAS DE wipEout 2097

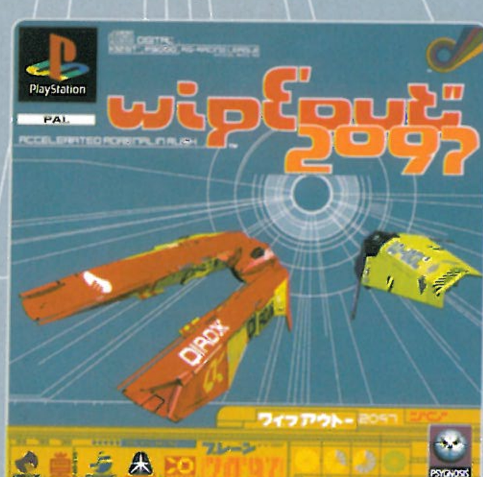
LA VELOCIDAD MATA, desde luego; pero mientras dura, es una gozada. Y nunca lo ha sido tanto como en Wipeout 2097. Vive rápido, muere joven y deja un hermoso cadáver; éste es el lema de PSM. ¿Te sientes supersónico? Ha llegado el momento de lanzarte a la carrera. A por el trofeo: una copia de las 10 copias de Wipeout 2097 que PlayStation Magazine sortea entre los lectores que contesten correctamente a estas preguntas. Nos esperan tiempos veloces... ¿hasta dónde quieres llegar? Estampa un sello en una carta y demuéstranoslo antes del día 1 de febrero.






El premio

Una copia de Wipeout 2097 para cada uno de los diez ganadores.



Las bases del concurso

1.-Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2.-No existen premios en metálico alternativos.
3.-Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Ediciones Zinco en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4.-El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones del revista.
5.-La decisión de los jueces será inapelable.
6.-La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las preguntas

a. ¿Es posible jugar en modo de enlace entre dos consolas en la primera parte de *Wipeout 2097*?
b. ¿Cuántos circuitos hay en *Wipeout 97*?



Nuestro primer CD de demos empieza pisando fuerte: sólo incluye juegos merecedores de nuestra distinción StarPlayer



[1] Da la vuelta a Crash, y no golpees la caja de TNT. [2] Puedes liquidar al enemigo girando salvajemente. [3] Un giro reciente. [4] Corre y da saltos mortales sobre los salientes. [5] ¡Atento a la mofeta!



Crash Bandicoot

■ EDITOR:	**SCE**
■ GÉNERO:	**Plataformas**
■ PROGRAMA:	**Demo jugable**

Los juegos de plataformas no suelen estar protagonizados por un marsupial narilargo procedente de las antípodas; sin embargo, tampoco parecía que un fontanero bigotudo de origen italiano vestido con un mono deportivo pudiese hacerse con el control del mundo. Demos la bienvenida a Crash Bandicoot, el marsupial que lleva pantalones cortos azules y que corre, brinca, da saltos mortales y gira con frenesí.

Crash toma prestados los mejores aspectos de los mejores juegos de plataforma y los introduce en un entorno 3-D vivaz e inteligente, aunque, en el fondo, sea una aventura en dos dimensiones emplazada en un mundo 3-D.

La idea es la siguiente: vas serpenteando por un pasadizo subterráneo girando como un chalado, reventando cajas de embalaje para reunir *power-ups* (los iconos Tawna), bailando entre las mofetas y destruyendo flores terroríficas.

¡Ah!, y también deberás arrojarte por las fauces abiertas del pasadizo, y esquivar gigantescas ruedas de granito al estilo Indiana Jones.

Todo está en el juego.

Crash es, con mucha diferencia, el mejor de los juegos de plataformas. Con nuestra demo jugable, puedes comprobarlo por ti mismo.

■ **Controles**

(X) **Saltar**

(O) **y** (□) **Girar**

Tecla D y (X) **Salto mortal**

■ **Características adicionales**

Un revoltijo de niveles a superar y más enemigos que el custodio de un registro de derechos humanos vulnerados.



[1] Ruedas de piedra se cruzan en tu camino al más puro estilo Indiana Jones.
[2] El tiempo vuela. Date prisa y arrójate al foso.

Formula One

■ EDITOR: **Psygnosis**

■ GÉNERO: **Juego de carreras**

■ PROGRAMA: **Demo jugable**

Bueno, ¿qué más se puede decir? ¿Qué diría Murray Walker? *Formula One* es ya oficialmente el mejor juego de carreras para PlayStation; de hecho, es el mejor de los que hay disponibles para cualquier máquina. Cada uno de los circuitos de la temporada del Grand Prix se ha reproducido hasta el último polígono, al igual que los distintos coches de los 17 equipos participantes, y el jugador puede adoptar el papel de . cualquiera de los 35 conductores de la temporada 1995.



Cada circuito ha sido reproducido hasta el más mínimo detalle. Cada una de las ondulaciones de la pista, cada una de las vallas publicitarias. Es el juego de carreras definitivo.

«Llega la auténtica emoción. Atención a las luces de salida. ¡Corre, corre, corre!» Así es como Murray anuncia el inicio de tu carrera de tres vueltas en Nurburgring, hogar de la prueba alemana del Grand Prix.

El juego completo tiene dos modos -Arcade y Grand Prix-, y la gran noticia es que puedes probar ambos.

El modo Arcade está en ajustado en el nivel fácil, mientras que el modo Grand Prix tiene dificultad media. Arcade tiene el mismo estilo salvaje que Ridge Racer: puedes pasar sobre la hierba y tienes la ayuda adicional de la asistencia a la conducción y al frenado.

En el fondo, el modo Arcade te permite hacer casi todo lo que te venga en gana, mientras que Grand Prix es otro cantar. En este último, el control del coche presenta un estrecho parecido al manejo de un F1 real, así que a menudo te encontrarás derrapando en círculos sobre la hierba, y pasándolas moradas por momentos.

Ah, y como se te permite ser cualquiera de los conductores, puedes averiguar cuáles son los coches más veloces y cuáles los más fáciles de conducir.

(1) Podrías ser Damon Hill. Arrancas con firmeza desde la posición 14 de la parrilla. (2) La perspectiva desde el morro requiere un poco de práctica. (3) ¿Quieres incrementar



Siempre arrancas en las últimas posiciones de la parrilla de salida, pero así la carrera es más estimulante, ¿no crees?

■ Controles

Acelerar

Frenar

Tecla D – Dirigir

L R **Cambiar la vista**

Mantener SELECT **para otras vistas**

■ Características adicionales

Incorpora todos los circuitos de la temporada del Grand Prix, Todos los equipos y todos los conductores.
Es completo y realista hasta cotas inimaginables.

Broken Sword

■ EDITOR: **SCEE**

■ GÉNERO: **Juego de aventuras**

■ PROGRAMA: **Demo no jugable**

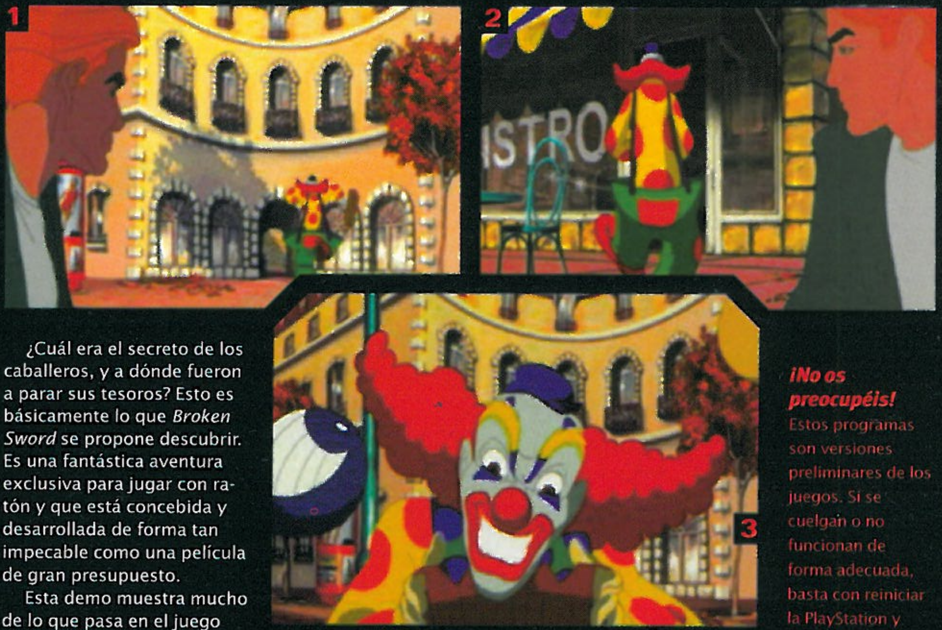
La historia de *Broken Sword* está basada en la misteriosa leyenda de los caballeros templarios, una Orden santa de monjes guerreros que participaron en la primera cruzada, en el año 1107 de Nuestro Señor.

Se cree que los caballeros idearon el sistema bancario moderno (eran banqueros mercaderes), y se ha dicho de ellos que guardaban un codiciado «secreto». Fuese lo que fuese (¿el Santo Grial?), no causaba buena impresión a la Iglesia Católica, y por ello, en el año 1312, la orden sufrió la persecución de la Santa Inquisición.



Escalando una pared, nuestro héroe intenta descubrir el secreto de los caballeros templarios. Acaba cayendo.

(1) Suele pasar: el ojal del traje del payaso no es lo que parece. (2) Se encamina hacia la brasserie, pero en el menú no hay raviolis ni patatas fritas. Pone una bomba y allí debes iniciar tus pesquisas. (3) ¡Vaya sonrisa más diabólica!



¿Cuál era el secreto de los caballeros, y a dónde fueron a parar sus tesoros? Esto es básicamente lo que *Broken Sword* se propone descubrir. Es una fantástica aventura exclusiva para jugar con ratón y que está concebida y desarrollada de forma tan impecable como una película de gran presupuesto.

Esta demo muestra mucho de lo que pasa en el juego (sí, ya sabemos que estos gráficos son tan asombrosos que no parecen propios de un juego de ordenador, pero es cierto) y, como podéis ver, tiene un aspecto magnífico.

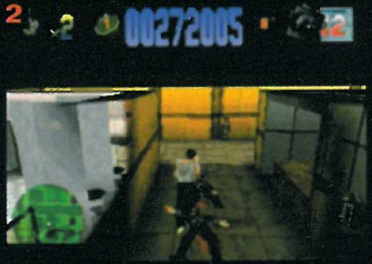
■ Características adicionales

Montones de enigmas, miles de personajes, acción y aventura sin descanso. Simplemente imprescindible.

¡No os preocupéis!

Estos programas son versiones preliminares de los juegos. Si se cuelgan o no funcionan de forma adecuada, basta con reiniciar la PlayStation y cargarlos de nuevo. La consola no puede sufrir daño alguno.







[1] Ajustar el punto de mira es mucho más fácil con el ratón, pero con un joystick bastará. [2,3] La perspectiva del Nakatomi Plaza está tomada desde atrás. También muy estimulante.

Die Hard Trilogy

- EDITOR: **Acclaim**
- ESTILO: **Disparos**
- PROGRAMA: **Demo jugable**

Tas tres películas de la *Jungla de cristal* han dado lugar a los tres juegos agrupados bajo el nombre de *Die Hard Trilogy*. Nuestro CD contiene una demo jugable del juego que corresponde a la segunda parte de esta serie (titulado Die Harder), que es un *shoot'em up* al estilo de *Virtua Cop* situado en el aeropuerto Dulles. Desde una perspectiva de primera persona, debes disparar a la bandada de malvados que cruzan el escenario a todo trapo, seguro que con aviesas intenciones.

Los componentes de *Die Hard Trilogy* son, básicamente, juegos pertenecientes a tres géneros de juego totalmente diferentes. Comienzas en el Nakatomi Plaza, corriendo desde el aparcamiento subterráneo hasta el tejado. Los gráficos de *Die Hard* presentan una perspectiva posterior al personaje y, aunque Bruce Willis corre de una forma ridícula, resulta tremendamente divertido. Le sigue el aeropuerto Dulles, donde arranca tu demostración, y, por último, este juego frenético finaliza en en las calles del Nueva York (correspondientes a la película *La jungla III*).

Pero vamos a la demo. Empiezas en la sala de espera del aeropuerto, subes las escaleras y cruzas las tiendas, donde las flechas advierten un peligro inminente. Aquí matarás a los malos intentando no herir a las personas del público, aunque de vez en cuando puedes permitirte que se te escapen un par de balas. Por cierto: este juego es mucho más fácil de manejar con un ratón para PlayStation que con el *gamepad* estándar.

■ Controles

Ratón

Botón izquierdo - Disparar

Botón izquierdo y luego el derecho - Recargar

Teclado

Tecla D - mover el punto de mira

⊗ Disparar

L ▭ R ▭ Recargar

■ Características adicionales

Como decimos, *Die Hard Trilogy* está compuesto por tres juegos diferentes —uno correspondiente a cada una de las películas— y todos son fantásticos.





La tercera parte de la trilogía es un juego de conducción ubicado en las calles de Nueva York.

Supersonic Racers

- EDITOR: **Mindscape**
- ESTILO: **Juego de carreras**
- PROGRAMA: **Demo jugable**

[1] Una Dominatrix con el pelo teñido de rosa y una masa viscosa de color verde forman equipo para una carrera movida. Conducen el vehículo morado. [2] Esta demo es sensiblemente más dura debido a los desprendimientos a los lados de la carretera. [3] Podéis cambiar las vistas, pero las mejores son la perspectiva superior y la posterior.







Nuestros amigos de Mindscape y Sony han tenido la gentileza de proporcionarnos una demo con dos pistas, y aquí va otra de dos circuitos para que le des un repaso. Si dispones de dos dispositivos Multi-TapTM, ocho teclados y siete amigos, podéis jugar todos a la vez.

Puedes ser cualquiera de los ocho personajes del juego; cada uno de ellos tiene su propio vehículo al estilo Wacky Races, aunque no notarás ninguna diferencia en la conducción de los mismos. La primera carrera es un circuito de carretera, sólo que es muy complicado (por ejemplo, hay desprendimientos al final de la carretera). La segunda carrera se sitúa en los residuos nevados de una refinería de petróleo. Se trata de un paisaje helado muy resbaladizo y por arte de magia les han crecido esquíes a todos los coches.

Considerando que puedes ser ocho personajes diferentes y que hay dos grupos de vehículos para competir, cualquier genio matemático podría deducir que hay un número ridículo de permutaciones posibles. Ocho multiplicado por dos, y... bah, en cualquier caso, es un gran juego y una demo fabulosa.





[1] Aparecen los esquíes para deslizarse sobre la zona helada. [2] Los vehículos cambian adaptándose al terreno.

■ Controles

△ Acelerar

⊗ Marcha atrás/Frenar

Botones traseros: cambiar las vistas

■ Características adicionales

El juego consta de 33 circuitos. El salvaje Oeste, el espacio, las profundidades marinas, Persia... montones de mundos diferentes

GAMEover

En el número siguiente...

La estrella será  **Pandemonium**, el nuevo juego de plataformas 3-D que intentará destronar a *Crash Bandicoot*. En el terreno de los beat 'em up, veremos cómo  **Star Gladiator** desafía en 3-D a *Tekken 2* mientras  **Victory Boxing** se calza los guantes para participar también en el combate. ¿Demostrará  **Hexen** que vale más que *Doom*? ¿Y Sierra? ¿Superará a Formula 1 con  **Nascar**? La cacería de aliens está a punto de comenzar con  **Disruptor**.



En el CD

El próximo mes

Para el número 2 de PlayStation Magazine, estamos preparando un CD de demos que será un auténtico monstruo de la velocidad: cuatro de las demos van a ser nada menos que *Wipeout 2097*, *Monster Trucks*, *Destruction Derby 2* y, para los despistados que hayan perdido el CD del número 1, *Formula 1*.







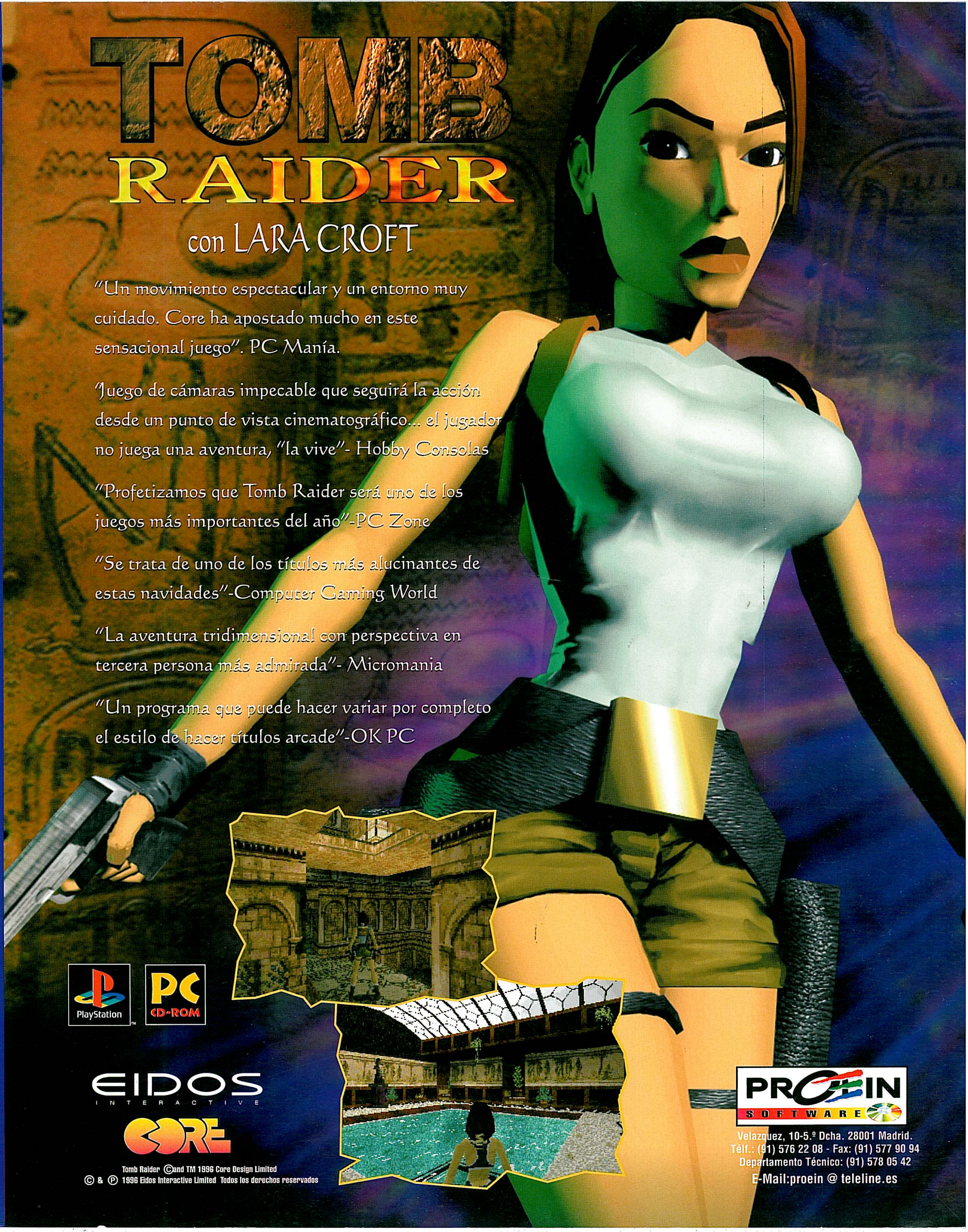


PlayStation Magazine

La Edición Oficial Española de PlayStation Magazine es una publicación dedicada a ofrecer a sus lectores la información más actual sobre todos los aspectos del mundo de la consola PlayStation.

Gracias al apoyo oficial de Sony, PSM tiene acceso preferente y exclusivo a todas las noticias y nuevos productos relacionados con PlayStation. Además, este apoyo también se materializa en el CD oficial de demos que acompaña a nuestra revista cada mes.

Los análisis de PSM son los más profundos, honestos y serios del mercado y proporcionan un consejo imparcial e independiente a los compradores de juegos y otros productos PlayStation. Dicho de otra forma: nosotros jugamos con los juegos malos para que vosotros no os gastéis el dinero en ellos.


TOMB
RAIDER
con LARA CROFT
"Un movimiento espectacular y un entorno muy cuidado. Core ha apostado mucho en este sensacional juego". PC Manía.
"Juego de cámaras impecable que seguirá la acción desde un punto de vista cinematográfico... el jugador no juega una aventura, "la vive"- Hobby Consolas
"Profetizamos que Tomb Raider será uno de los juegos más importantes del año"-PC Zone
"Se trata de uno de los títulos más alucinantes de estas navidades"-Computer Gaming World
"La aventura tridimensional con perspectiva en tercera persona más admirada"- Micromania
"Un programa que puede hacer variar por completo el estilo de hacer títulos arcade"-OK PC
PlayStation
PC CD-ROM
EIDOS
INTERACTIVE
CORE
Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited
© & ℗ 1996 Eidos Interactive Limited Todos los derechos reservados
PROEIN
SOFTWARE
Velazquez, 10-5.º Dcha. 28001 Madrid.
Télf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
E-Mail:proein @ teleline.es



PlayStation
Magazine 1
Warhammer: Shadow Of The Horned Rat (Mindscape)